

50  
JEUX PC  
testés

# GEN ERATION

HS N°8-ETE 93

HORS SÉRIE  
TOP 50 DES JEUX PC

Les **50**  
meilleurs jeux  
**PC**

PLUS

- \* Bien choisir son PC  
+ les cartes sonores  
+ les CD-Rom  
+ les manettes
- \* Bien débiter en DOS
- \* 15 jeux pour les 286



M 4577 - 8 H - 28,00 F - RD



HS N°8-416 93-28FF-200 FB 6.25\$ CAN  
8.80 FS-PORTUGAL CONT. 990 PTE  
42 FF DOM TOM

# Le PC enfin accessible à tous !

# EDITO

**L**e soleil est au rendez-vous pour cet été 93, annonçant un automne torride. Voilà ! Pendant quelques semaines, vous allez pouvoir vous installer tranquillement au bord de la mer ou d'une piscine, pour savourer ces précieux jours de repos bien mérités. Toute l'équipe de Génération 4 va elle aussi refaire le plein d'énergie et se rendre aux quatre coins du monde pour vous rapporter à la rentrée un raz-de-marée de news, de reportages et de tests.

L'année a été riche en événements et en sorties de produits. Vous l'avez tous remarqué, le marché PC est devenu prédominant sur l'Amiga et le ST. Nous vous proposons donc ce guide exceptionnel des 50 meilleurs jeux sur PC, en attendant avec impatience la rentrée et son cortège de nouvelles surprises.

L'explosion du marché CD nous laisse songeurs ! Faut-il s'acheter un lecteur CD Rom maintenant ? Quels seront les jeux de demain sur PC ? Quel est le matériel idéal pour s'amuser sur PC ?

Autant de questions qui trouveront leurs réponses dans les prochains numéros de Génération 4.

Passsez d'excellentes vacances, reposez-vous bien et soyez en forme pour le mois de septembre !

D. LATIL





# SOMM



## TECHNIQUE

Le Lexique	6
La bonne bécane	8
Débuter avec le Dos	11
Les joysticks	16
Les cartes son	18
Les CD Rom	20
Jeux Windows	22
La Boutique	94

## AVENTURE

Day Of The Tentacle	25
Lost Files Of Sherlock Holmes	27
Shadow Of The Comet	28
Monkey Island 2	30
Alone In The Dark	32
Indy 4 & The Fate Of Atlantis	34
Star Trek	36
Rex Nebular	38

## JEUX DE ROLE

Betrayal At Krondor	39
Ishar 2	41
The Legacy	42
Underworld 2	44
Serpent Isle	46
Eye Of Beholder	48

## STRATEGIE

A-Train	49
Lemmings 2	51
Space Hulk	52
Syndicate	54
Civilization	56



Hors Série N°8/Génération 4  
19, rue Hégésippe Moreau, 75018 PARIS  
Tel : (33) (1) 45 22 30 60  
Fax: (33) (1) 45 22 70 31

### REDICTION

Directeur-adjoint des rédactions : Stéphane Lecoq  
Rédacteur en chef : Didier Luth  
Rédacteurs : Grégoire Aron-Toussaint, Olivier Caron,  
Anne-Karine Desbailly, Yann Renaud, Christian Poux, Michel  
Hiroux  
Illustrateur : Olivier Fink

### REDACTEURS GRAPHISTES

Maurice, conception artistique : Mary Perret  
Maquette: Frédéric Wolk / Guimoty-Lucas, Frédéric Lecoq  
Pauline Royon, Gail Gregg, Isabelle Luthien, Dominique Tria

Secrétaire de rédaction : Thierry Pilet

### PUBLICITE

Directeur : Antoine Humeau  
Assistante : Sylviane Ruppert, Kafa Houdou

### FABRICATION

Chef de fabrication : Jacques Grullu  
Secrétaire de fabrication : Isabelle Dubuc

### DISTRIBUTION, VENTES

Responsable des ventes : Olivier Luyten (TE73)  
Directeur Commercial & Marketing : Lionel Pilet  
Tel. abonnement : 43-42-00-60

### FRANCHISE

Responsable : Vincent Gendy  
Club Génération 4 : Vincent Luth







L E X I Q U E

# LEXIQUE

**V**oici un petit résumé de termes couramment rencontrés et qui peuvent éventuellement vous être inconnus. Si vous avez des questions bien précises à ce sujet, écrivez-nous, en précisant sur votre enveloppe : Rubrique Lexique.

**3D POLYGOUE OU 3D FORMES PLEINES :** cette expression définit un système de représentation d'objets sur l'écran utilisant des polygones, dont la forme, la position et les mouvements sont directement calculés par l'ordinateur.

Etant donné qu'il s'agit de calculs relativement simples, cette technique permet d'obtenir une grande vitesse d'exécution et donc une animation fluide et rapide.

**3D ISOMETRIQUE :** lorsque cette expression est utilisée dans nos pages, elle désigne des jeux dont la vue se fait sous un angle de 45° avec le sol. Des jeux de plus en plus nombreux utilisent ce mode comme Powermonger, Populous 2, Contraption, Utopia, Syndicate...

**AD-LIB :** carte sonore destinée aux PC, lancée il y a déjà 5 ans par la société canadienne Ad Lib.

**AUTOEXEC.BAT :** terme concernant le système DOS des PC définissant un fichier à la source du disque dur exécutant un certain nombre de programmes (utilitaires et drivers) au lancement de l'ordinateur.

**AUTOFIRE :** mode existant sur certains joysticks, qui permet de tirer en rafale tant que le joueur laisse son doigt appuyé sur le bouton.

Pour les manettes classiques, il faut en effet appuyer sur le bouton autant de fois que vous voulez de tirs.

**BECANE :** terme populaire désignant un ordinateur.

**BIT :** un microprocesseur ne comprend en fait que des impulsions électriques de base. Ou bien il y a une impulsion (1), ou bien il n'y en a pas (0). C'est le principe de base du système digital qui se retrouve dans de nombreux autres domaines (compact Disk entre autres). Le principe de base est qu'un 1 correspond à oui et 0 à non. 8 bits constituent un "byte" ou octet.

**BLASTER :** verbe venant d'un mot anglais français, désignant l'action de détruire, tuer, anéantir...

**BOOTER :** anglicisme désignant l'action de redémarrer l'ordinateur, soit en utilisant le Reset de la bécanne, soit en l'éteignant et en le rallumant. Sur PC, il faut généralement appuyer simultanément sur les touches CTRL+ALT+SUP (ou DEL) ou appuyer sur le bouton de reset.

**CD-ROM PC :** standard CD destiné aux PC et

compatibles. On parle aussi de MPC. N'est pas compatible avec les standards CD-I et CDTV. Sur ce laser, les développeurs peuvent placer jusqu'à 600Mo de données en tous genres, soit l'équivalent de 400 disquettes 1.44Mo.

**CLIQUEUR :** action d'appuyer sur le bouton (souvent le bouton gauche) de votre souris. Lorsque vous trouvez une phrase telle que : "cliquez sur la porte", cela signifie que vous devez placer le curseur de votre souris sur la porte qui est affichée à l'écran puis appuyer sur le bouton de gauche.

**COMPACTER :** un fichier compacté est un fichier dont on a réduit artificiellement la taille. Par exemple, si une image est composée de 150 points de la même couleur se suivant, au lieu d'écrire 150 fois l'octet correspondant, le compacteur va écrire : afficher 150 fois un point noir, ce qui réduira d'autant le fichier. Bien évidemment, il faudra décompacter (remettre à sa taille normale) le fichier pour le rendre compréhensible par la machine lorsqu'on voudra l'utiliser, le compactage étant uniquement destiné à prendre moins de place sur les disquettes ou sur le disque dur.

**COMPATIBLES PC :** ordinateur construit selon le standard I.B.M. Personal Computer (donc compatible avec le standard PC). La compatibilité avoisine très souvent maintenant la 100%.

**CONFIGURATION :** caractéristiques de base de votre machine. La configuration regroupe aussi bien la puissance de la carte mère et de son processeur central et la mémoire à sa disposition que les périphériques dont il dispose tels le lecteur CD-Rom, la carte sonore...

**CONFIG.SYS :** terme concernant le système DOS des PC définissant un fichier à la source du disque dur configurant le système avec un certain nombre de drivers au lancement de l'ordinateur.

**DISQUE DUR :** mémoire de masse de grande capacité, destinée à stocker un grand nombre de données. Les temps d'accès des disques durs sont très largement inférieurs à ceux des disquettes et des CD.

**DOS :** Disk Operating System. Programme permettant à l'ordinateur de réaliser les fonctions de base dont il a besoin (affichage écran,

**DP OU DOMAINE PUBLIC :** programme ne possédant pas de Copyright. Cela signifie que son auteur le laisse dans le domaine public, et donc chacun peut en faire des copies et le donner à qui il veut en toute légalité.

**DRIVER :** fichier gérant les entrées/sorties d'un ordinateur, c'est à dire les communications qu'il aura avec les éléments qui lui sont extérieurs tels qu'imprimantes, cartes sonores et autres, ainsi que certains gestionnaires de mémoire.

**EGA :** mode graphique sur PC aujourd'hui complètement désuet ! La résolution généralement utilisée pour les vieux jeux est le 320X200 en 16 couleurs.

**HARD OU HARDWARE :** matériel informatique. Se dit par opposition aux programmes informatiques. Le "hard" se compose de tout ce qui est circuit et électronique.

**HEXADECIMAL :** système de calcul en base 16. Notre système de calcul est en base 10. Cela signifie que toutes les dix unités on passe à une "dizaine" supérieure.

En base 16, les premières unités sont les mêmes (0,1,2,3,4,5,6,7,8,9) mais au delà on a A, B, C, D, E, F, avant de passer à 10.

**HORLOGE INTERNE :** fréquence sur lequel le Quartz du microprocesseur est ajusté. Plus la fréquence est élevée, plus l'ordinateur est rapide. C'est la mesure de cette horloge interne qui définit le mégahertz de la machine.

Les PC sont définis par le processeur qu'ils utilisent et par la cadence de leur horloge interne. Ex : 386SX25, signifie que le PC utilise le processeur 386, SX signifie qu'il s'agit d'une version bridée par rapport au processeur normal (DX) et que l'horloge interne est cadencée à 25 MHz.

**JOYSTICK :** aussi appelé manette de jeu pour les anglophobes, il s'agit d'une extension permettant de diriger un personnage, une voiture... dans un jeu. Généralement, un ou deux boutons sont présents. Les plus évolués peuvent proposer tout un assortiment d'améliorations (Microswitch, autofire...)

**MO :** Abréviation désignant Méga Octets, c'est à dire un million d'octets, ou encore 1000 Ko (Kilo-Octet).

**MORPHING :** technique de calcul transformant une forme en une autre. Les morphings les plus impressionnants sont les transformations du T1000 de Terminator 2.

**OCTET :** groupe de 8 bits qu'utilisent de nombreux microprocesseurs.

**OVERSCAN :** mode vidéo permettant d'afficher un dessin sur tout l'écran, on parle alors de plein écran, même sur les bords !

**PC :** Personal Computer (ordinateur personnel). Standard défini par le tout puissant I.B.M. pour ses micro-ordinateurs.

**PERIPHERIQUE :** on désigne par ce terme tout ce qui est connecté à l'ordinateur pour lui permettre d'effectuer différentes tâches. Ex : imprimante, carte sonore, table graphique...

**PIXEL :** une image est composée de nombreux points. Un pixel est l'un de ces points.

**RAM** : Read Always Memory ou Read Randomize Memory, est la mémoire dans laquelle vous pouvez lire et écrire des informations.

**REPERTOIRE** : tiroir logique s'incluant dans l'arborescence d'un support magnétique. (Limpide, non ?) Pour simplifier, imaginez un support de stockage de données (disquette, disque dur, CD-Rom...). Celui-ci pouvant recevoir beaucoup d'informations différentes sous la forme de fichiers, il va falloir les ranger de façon ordonnée pour éviter le chaos. Si vous disposez de dix jeux contenant chacun 50 fichiers, si vous ne pouvez pas les ranger dans des tiroirs vous ne pourrez plus vous y retrouver, car tout sera mélange.

Si c'est le cas, il vous sera par exemple impossible d'effacer un jeu puisque vous ne saurez pas quels sont ses fichiers. Il faut donc ranger les informations par familles ou groupes dans des "tiroirs" que l'on appelle répertoire.

De façon imagée, si on se représente un support de stockage de données par une armoire, les répertoires sont des tiroirs qui peuvent eux-même contenir d'autres répertoires et ainsi de suite.

#### **RESOLUTION :**

la résolution, c'est le nombre de points (pixels) qu'un écran affichera. Par exemple un mode de résolution de 640X480 signifie que l'écran affichera 480 lignes de 640 points chacune (soit 307 200 points). La taille de l'écran n'a rien à voir là dedans.

Un petit écran peut avoir une excellente résolution, alors qu'un très grand peut en avoir une très faible. La résolution du mode SVGA peut atteindre par exemple 1024X768 (soit 786 432 points).

**ROM** : Read Only Memory est de la mémoire sur laquelle sont stockées des données essentielles.

Vous ne pouvez y écrire et donc modifier ces données.

**ROSCOPING** : technique d'animation consistant à filmer un personnage en mouvement (par exemple) puis à retravailler graphiquement les images obtenues afin d'obtenir un meilleur réalisme.

**SCREENSAVER** : programme destiné à "économiser" l'écran de votre ordinateur en évitant que la même image ne reste affichée trop longtemps ce qui théoriquement ne l'arrange pas. Lorsque le cas se présente, le programme affiche alors quelques animations qui rafraîchiront l'écran.

**SCROLLING** : technique consistant à déplacer une partie d'un écran par rapport au reste ou même tout l'écran, donnant ainsi des "images" qui font plusieurs écrans de haut ou de large.

**SCROLLING DIFFERENTIEL** : technique utilisant plusieurs plans de scrolling pour un même décor.

Chacun de ces plans défile à une vitesse propre, le plan étant censé être le plus proche défilant rapidement, alors que le plus éloigné bouge très lentement.

Ce procédé procure un effet de réalisme plus poussé que le scrolling simple, les décors possédant ainsi une certaine profondeur.

**SOFT OU SOFTWARE** : programme informatique constitué par une succession d'instructions codées sous formes de bits.

**SOUNDBLASTER** : carte sonore destinée aux PC, lancée par Creative Labs et offrant l'avantage de pouvoir fournir des voix digitalisées.

**SVGA OU SUPER VGA** : standard vidéo haute résolution des PC dont les modes les plus couramment utilisés sont 640X480 en 256 couleurs ou 1024X768 en 16 couleurs. Tous les modes inférieurs sont automatiquement reconnus (CGA, EGA, VGA).

**VGA** : standard vidéo des PC d'aujourd'hui.

En général, les résolutions les plus courantes sont le 320X200 en 256 couleurs et le 640X480 en 16 couleurs.

# 3615 GEN4 LES JEUX

## Pioche les 1000 cadeaux de notre trésor !

Jouer à des jeux FACILES et  
gagner des cadeaux SPLENDIDES,  
ça te dit ?

## 3615 GEN4, TAPE \*TRESOR.

Pour commencer,  
comme on est des mecs sympas,  
nous te proposons un yam.

## 3515 GEN4, TAPE \*YAM.

Le principe est simple : tu joues au yam. Comme tu es bon comme c'est pas permis-âie-ma-mère-je suis impressionné, tu es parmi les 3 meilleurs de la semaine. Et là, paf, le dimanche, Roger-Roger c'est un copain qui passe son temps à bosser quand on dort - il arrive avec ses petites pattes poilues et hop il te file des points "cado". Evidemment tu es ivre de bonheur quand en tapant \*cado tu constates ça. Et ces points "cado", bien entendu, tu as compris qu'ils vont te permettre de faire ta razzia dans le trésor.





# Jouer sur PC : la "Bonne Bécane"

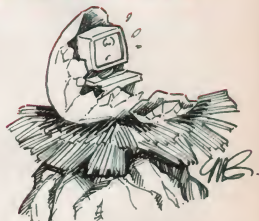
**V**ous l'avez tous remarqué depuis de nombreux mois, la proportion de jeux PC par rapport aux softs Amiga et surtout ST est devenue prépondérante. La baisse des prix incroyable sur le matériel PC (en moyenne 30% par an pour les machines) permet désormais d'acquérir des PC largement plus puissants qu'un Amiga 600 ou qu'un Atari ST, voire même qu'un Amiga 1200, pour une somme désormais relativement proche (un 386 DX 33Mhz, écran SVGA couleur, DD 80Mo, souris pour moins de 5000 francs). Il faut cependant savoir qu'il existe de grosses différences entre les différentes machines. D'autre part, le PC étant à la base une machine professionnelle, il faut lui ajouter pas mal d'extensions pour en faire un ordinateur de jeu, même si maintenant, il existe des configurations de base qui intègrent tout ce qu'il faut : carte son, joystick...

Voici cependant ce qu'il faut savoir sur les bonnes configurations de machine pour jouer. Ce sont des conseils généraux, aucune marque n'étant citée.

## Le microprocesseur.

Il s'agit du cœur de votre PC et c'est lui qui va définir sa puissance. Les PC sont architecturés autour des microprocesseurs construits par Intel.

Il y a eu les séries 8086, 80286, 80386 et 80486, mais on parle plus couramment de 286, de 386 et de 486 ! Il faut savoir qu'aujourd'hui, une machine construite autour d'un 80286 est complètement obsolète et que les 386 SX 16 Mhz voire 25 sont déjà un peu juste pour certains jeux. La plupart des éditeurs développent leurs produits sur 486 et cela va aller en s'aggravant ! Quoi qu'il en soit, sachez qu'un SX est nettement moins puissant qu'un DX. D'autre part, des



DX2 (doublement de la fréquence de l'horloge interne du processeur) sont apparus ces derniers mois, mais là encore il faut se méfier. Mieux vaut un DX à 50 Mhz qu'un DX2 à 50 Mhz, qui est en fait un 25 Mhz gonflé.

## La mémoire

Il faut au minimum désormais 2 Mo de mémoire vive, car si la plupart des jeux fonctionnent encore avec 1Mo, cela est en train de changer. 4 Mo est la taille idéale en fait, mais si vous avez la possibilité d'avoir une machine avec 8 Mo, n'hésitez pas !

Désormais, il faut en plus utiliser un gestionnaire de mémoire pour exploiter au mieux les mégaoctets de Ram de votre PC. Les fichiers et les instructions les plus fréquemment utilisés sont chargés dans cette mémoire tampon, beaucoup plus rapide que lorsqu'ils sont stockés sur disque dur. Pour cela vous avez des produits comme EMM386.EXE du DOS 4.0 et plus, mais aussi QEMM-386 de chez Quarterdeck et beaucoup plus intéressants désormais, le DOS 6.0 qui s'occupera de tout gérer pour vous !

## Le disque dur

Tous les jeux doivent déjà s'installer sur votre disque dur et ils sont tous de plus en plus gourmand en mégas. Dos 6.0 = 5 Mo, Windows 3.1 = 5 Mo au minimum, Strike Commander = 35 Mo, Sherlock





Holmes = 29 Mo, Chess Maniac 5 Billion + 1 = 27 Mo... Si vous prenez un DD trop petit (moins de 120 Mo), vous allez sans arrêt devoir effacer des jeux pour en installer d'autres. Il existe par contre des programmes qui compactent (et décompactent) les données sur votre DD en temps réel. Stacker, DBLSPACE du DOS 6.0... Résultat, votre DD de 40 Mo passe environ à 80 Mo, moyennant une légère perte de rapidité pour le chargement des programmes ! En outre, cela peut poser à l'occasion quelques problèmes de compatibilité avec certains anciens jeux ! Un disque dur de 200 Mo semble être la meilleure solution.

La vitesse de votre disque dur est le deuxième point important en ce qui le concerne. De nos jours, il faut s'attendre à des temps d'accès de 15 millisecondes, voire même 13 ms.

## La carte vidéo et l'écran

L'évolution des jeux est fulgurante et les derniers sortis ne supportent même plus les modes Hercules, CGA et même EGA. Le minimum est dorénavant le mode VGA couleur (256 couleurs en 320X200 pixels), mais pour pratiquement le même prix, vous pourrez vous procurer des cartes et des écrans SVGA (résolution de 640 X 480 en 256 couleurs). Sachant que les éditeurs commencent à développer de plus en plus de jeux en SVGA, il s'agit d'un choix logique pour une différence de prix tout à fait abordable ! Attention à prendre des cartes vidéos performantes, car sur une même machine, un jeu peut tourner deux à trois fois plus vite suivant la qualité de la carte vidéo.

Demandez au minimum des cartes avec 1Mo de Ram et SVGA. Pour plus de renseignements, un dossier complet dans Gen4 N°57 de cet été.



## Les lecteurs de disquettes

Désormais, le lecteur 3.5 pouces de 1,44Mo est le standard en la matière, mais il est pratique cependant d'avoir un deuxième lecteur 5,25 pouces (cela ne coûte que 300 francs en plus), certains jeux n'existant qu'en format 5,25 pouces.

## La souris

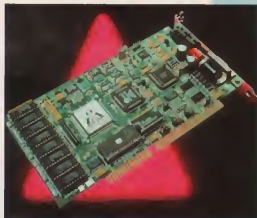
Vous n'avez que l'embarras du choix pour en trouver des plus ou moins ergonomiques, de couleurs plus ou moins classiques et à des prix pouvant aller du simple au quintuple !

Attention cependant à ne pas tomber dans le panneau : les moins chères ne sont jamais les meilleures !

## Le clavier

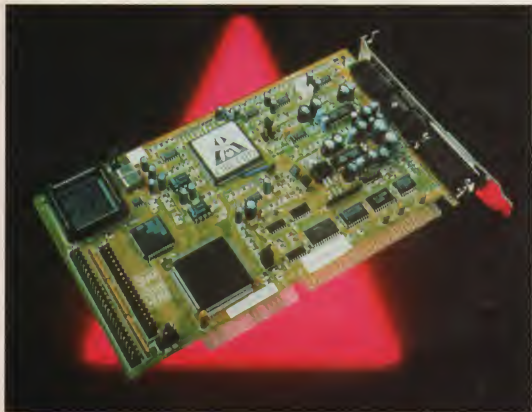
Il est fourni de base avec l'ordinateur, donc pas de surprise à ce niveau.

Il faut cependant bien faire attention à ce qu'il corresponde à un clavier français (AZERTY) avec 102 touches, dont un pavé numérique.



## Les cartes sons

Il suffit de regarder les pages suivantes pour se faire une petite idée, mais quoi qu'il en soit, il est indispensable de s'en procurer une, faute de quoi vous allez vous énerver, ainsi que vos voisins, avec vos bips-bips répétés et insupportables ! Ensuite, tout dépend de votre budget ! De toutes les façons, essayez de prendre une carte sonore dite multimédia, et si possible qui traite le signal sonore en 16 bits. La qualité du son obtenu est nettement meilleure.





## Le lecteur de CD Rom

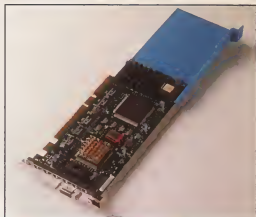
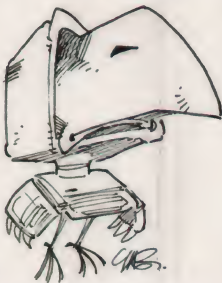
Pour ceux qui veulent être à la pointe des jeux, voici une extension indispensable qui vous permettra de jouer aux dernières créations délectantes des éditeurs, mais aussi de profiter du support laser pour apprendre, découvrir et vous émerveiller grâce à des encyclopédies ou des bases de données...

Il faut cependant acheter auparavant soit une carte contrôleur SCSI (standard pour l'échange des informations avec un CD Rom), soit une carte son intégrant cette carte ou utilisant le bus AT. Il existe ainsi sur le marché un certain nombre de Kit Multimédia proposant une carte son de qualité et un lecteur de CD Rom correct pour un prix abordable (entre 3000 et 4500 francs). Il faut cependant faire attention à deux points techniques importants pour acheter un lecteur CD Rom. Premièrement le débit des données en lecture du CD Rom. De l'ordre de 150 Ko/seconde pour les anciens modèles, il est maintenant de 300 Ko/s pour les plus modernes (en ne parlant que de ceux qui sont de prix abordables). Le deuxième élément est le temps d'accès. Il fallait compter environ 350 millisecondes pour les anciens lecteurs, mais on peut tabler aujourd'hui sur des machines tournant à 250 voire 200 ms. Il faudra cependant attendre pas mal de temps avant de voir des lecteurs de CD Rom capable de rivaliser avec les performances des disques durs.



## Les joysticks.

Attention à ne pas acheter un joystick sans avoir de port approprié prévu à l'arrière du PC ! La plupart du temps, il faudra acheter une carte joystick ou posséder une carte son pourvue de ce port. Un petit détournement dans les pages suivantes s'impose pour avoir une idée sur quelques modèles !



## La configuration minimale :

un 386 DX 33 mégahertz + Ecran et carte SVGA + Disque dur de 170 Mo + 2 Mo de Ram + 1 carte son + 1 joystick + 1 souris + 1 clavier Azerty + Dos 5.0 + Windows 3.0. Il faut ensuite configurer sa mémoire pour obtenir au moins 1 Mo de mémoire EMS et placer certains des programmes résidents en mémoire haute !

## La configuration optimale :

un 486 DX 50 Mhz + Ecran MultiSync et carte SVGA + Disque Dur de 300 Mo + 8 Mo de Ram + 1 carte SBPRO 16 ASP ou ProAudio 16 ASP + lecteur de CD Rom + 1 joystick (+ 1 Thrustmaster pour les simulations) + 1 souris + 1 clavier Azerty 102 touches + Dos 6.0 + Windows 3.1 + 2

encastres. Il faut ensuite exploiter au maximum vos 8 Mo de Ram en créant éventuellement un disque virtuel, en utilisant 1 Mo de XMS et 2 d'EMS et en utilisant des programmes comme Smartdrv.exe pour optimiser les transferts de fichiers entre divers périphériques. ■







# AINSI PARLAIT MS-DOS

**Q**uoi de plus frustrant que de se retrouver devant un PC et de ne pas savoir comment marche son système d'exploitation, MS-DOS. Voici donc un petit guide pratique mais non exhaustif afin de pouvoir manipuler rapidement vos machines. Si les informations du début de l'article sont pour vous du déjà vu, persévérez, vous trouverez certainement quelques informations intéressantes avant la fin. Pour tous les codes nous avons pris comme référence la version 5.0 du MS-DOS. D'ailleurs, il est possible que lorsque vous allumerez pour la première fois votre PC, rien ne se passe.

Contrairement au ST, ou le système d'exploitation intégré, avec le PC, il vous faudra l'installer. Pour cela, mettez la disquette 1 du MS-DOS, livrée avec votre ordinateur dans le lecteur de disquette, allumez l'ordinateur et suivez la procédure qui s'affiche à l'écran.

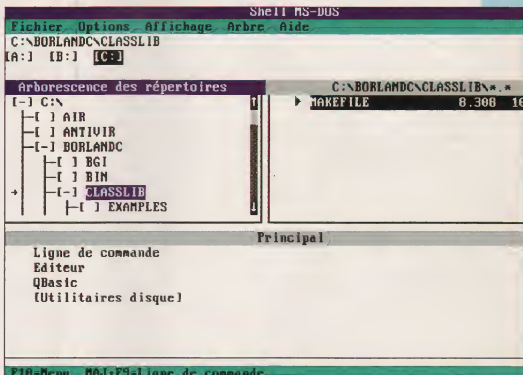
La première chose à savoir est que quoi que vous fassiez, votre ordinateur n'explosera ou ne se bloquera pas. Vous ne pourrez rien faire d'irréversible ou de dramatique, du moins au début.

Il faut vraiment le chercher pour abîmer un PC, mais si vous voulez vraiment le faire, la méthode la plus pratique est de prendre un marteau.

Si vous choisissez la méthode douce, une fois votre ordinateur allumé, vous allez vous retrouver devant un petit sigle "C:\>" ou "A:\>".

Cette adorable chose s'appelle le prompteur DOS et correspond au lecteur sur lequel vous êtes positionné. C indique votre disque dur. A correspond à votre premier lecteur de disquette. Pour passer d'un lecteur à l'autre il suffit de taper le lecteur dans lequel vous voulez aller suivi du signe ">" puis de taper sur la touche "retour" (ou return). Après chaque instruction, il vous faudra valider en appuyant sur la touche "retour" sinon il ne se passera rien.

Exemple : pour passer de C à A, il faut faire "A:" puis "retour", sur votre écran cela donne "C:\>A:" et après avoir validé l'opération, apparaît "A:\>". Maintenant vous savez aller d'un lecteur à l'autre sans problème.



Dans les utilitaires fournis avec le MS-DOS, vous trouverez le DOSSHELL. Il vous permettra de faire directement des copies de fichiers ou simplement de les déplacer et de visualiser toute l'arborescence de vos fichiers et de vos répertoires. Vous pourrez vous déplacer très facilement d'un répertoire à l'autre et en voir tous les fichiers. Cela peut être une aide appréciable si vous ne maîtrisez pas encore très bien les commandes DOS.

L'étape suivante consiste à savoir ce que contient un lecteur. Dans chaque lecteur vous avez un nombre de fichiers qui sont répartis en répertoire. Par définition, un répertoire est un ensemble de fichiers. La commande DOS qui permet d'avoir la liste complète de ce que contient un lecteur (ou un répertoire) est "dir", comme directory. Une fois "dir" tapé, vous verrez apparaître la liste complète des fichiers. Dans l'ordre et sur une même ligne, vous pouvez lire : un nom, son extension, sa taille, sa date de création, son

heure de création. L'extension est un code de trois lettres qui vous permet de savoir à quelle catégorie appartient un fichier : EXE est un fichier exécutable, COM de commande, BAT de lancement, SYS de système, <REP> désigne un répertoire, le reste des extensions est inhérent à un logiciel et ne correspond pas à des fichiers de lancement.

Les extensions COM, EXE, et BAT correspondent à des fichiers exécutables, c'est à dire des fichiers qui vous permettent d'activer les logiciels. Il existe des



# BIEN DÉBUTER EN DOS

ajouts à la commande "dir" ainsi, si vous faites "dir/w" la liste sera affichée sur plusieurs colonnes et "dir/p" vous affichera la liste sur une colonne mais en pages successives. Il est également possible de faire une recherche avec les noms ou les extensions des fichiers. Pour cela il vous faut utiliser la commande "" qui est une commande par défaut. Par exemple vous pouvez faire "dir \*.exe", dans ce cas vous aurez une liste de tous les fichiers exécutables du répertoire dans lequel vous avez fait la commande.

Il faut savoir que les lecteurs peuvent être partagés en répertoires qui correspondent en gros à des dossiers dans une armoire. La racine également appelée source est l'armoire, les répertoires sont les dossiers. Vous pouvez ranger des dossiers dans des dossiers. En fait vous obtenez une organisation qui s'appelle une arborescence.

Pour parcourir l'arborescence, c'est à dire par passer d'un niveau à l'autre, il faut utiliser la commande "cd" (change directory). Par exemple vous êtes à la racine du disque dur et vous voulez aller dans le répertoire jeux. Il vous faudra taper à l'écran la ligne de commande suivante "C:\>cd jeux", en réponse vous aurez cet affichage "C:\jeux>". En lisant la ligne du prompteur vous saurez toujours où vous vous positionnez dans votre disque. Exemple "C:\jeux\gen4\arcade>" vous indique que vous êtes trois crans en avant de la racine. Pour remonter l'arborescence d'un cran, la commande est "cd..", et pour remonter directement à la source vous devrez effectuer "cd\". En prenant le même exemple que précédemment en faisant "cd..", l'affichage sera "C:\jeux\gen4>" et si vous faites "cd\", l'affichage deviendra "C:\>".

Pour le stockage de vos données, il est préférable d'avoir une répartition claire de vos fichiers dans vos disques. Pour cela, il vous faut créer des répertoires dans lesquels vous rangerez les fichiers par catégories. Pour créer un répertoire, la commande est "md(make directory) suivie d'un espace et du nom du répertoire avec huit caractères maximum. Par exemple, si vous êtes à la racine tapez "C:\>md gen4". Vous avez ainsi créé le répertoire gen4 sous la racine.

Pour supprimer un répertoire, il faut vous positionner un niveau au dessus du répertoire et faire la commande "rd(remove directory) suivi du nom du répertoire à supprimer. Exemple, en vous plaçant à la racine, "rd gen4" supprime le répertoire "gen4". Une condition nécessaire à l'opération est que le répertoire soit vide pour le supprimer.

Mais en arrivons à la commande délicate de MS-DOS qu'il ne faut employer qu'avec grande précaution, la commande d'effacement. Vous pouvez grâce à ce code, effacer des fichiers dans des lecteurs. La ligne de commande est "del" (comme delete) un espace et le nom du fichier à effacer. Attention l'effacement se produit dans le répertoire à partir duquel vous lancez la commande, si vous faites appel à del dans la racine, choisissez bien les fichiers à effacer car sinon vous pourriez supprimer les fichiers systèmes. Comme le nom se compose de deux parties, le nom en lui-même et l'extension,

```
DEVICE=C:\DOS\SETVER.EXE
DEVICE=C:\DOS\HIMEM.SYS
DEVICE=C:\DOS\EMM386.EXE ram
DOS=HIGH
COUNTRY=033,850,C:\DOS\COUNTRY.SYS
DEVICE=C:\DOS\DISPLAY.SYS CON=(EGA,,1)
FILES=10
Device=c:\fast\fxlink.exe
SHELL=C:\DOS\COMMAND.COM C:\DOS\ /p
```

Pour ne rien vous cacher, ceci est un des nombreux fichiers config.sys utilisé par la rédaction. Vous remarquerez qu'il n'est pas très compliqué. Les instructions country et display font références à la configuration davier et écran.

Si vous désirez plus de précisions à propos de celles-ci, il est conseillé d'ouvrir votre livret MS-DOS. Vous y découvrirez certainement des informations sur les questions que vous pouvez vous poser.



exemple "gen4.exe", il est possible de choisir l'effacement par défaut de plusieurs choses. Vous pouvez faire "del \*.exe" qui effacera tous les fichiers EXE dans le répertoire où vous appliquerez la commande.

Vous pouvez également faire "del gen4.\*" qui effacera tous les fichiers ayant pour nom gen4 quelque soit l'extension. Vous pourriez également faire "del \*.\*" qui effacera tous les fichiers du répertoire sans exception. La commande "\*" est donc une commande par défaut que vous pouvez utiliser dans tous les cas et pour toutes les commandes. Ne vous affolez pas, avant de lancer l'effacement, MS-DOS vous demandera si vous voulez vraiment effacer les fichiers désignés.

Après toutes ces belles instructions, il vous manque la commande copy qui est souvent très pratique. La ligne de commande est "copy <nom du lecteur source> : <nom du fichier> espace <nom du lecteur destination> : <nom de destination du fichier>". Cette commande vous permettra de copier des fichiers de toutes les sources vers toutes les sources. Par exemple pour copier un fichier d'une disquette vers un disque dur, il faut faire "copy A:\gen4.exe C:\jeux\gen4.exe". Comme vous pouvez le voir, vous pouvez indiquer un chemin complet au niveau des lecteurs. Il est aussi possible lorsque vous copiez de donner un nouveau nom au fichier, il suffit de donner un autre nom au fichier de destination, exemple "copy A:\gen4.exe C:\jeux\essai.exe". Au total vous aurez le même résultat que pour l'exemple précédent mais avec un nom de destination différent. Avec la version 5.0, il existe des raccourcis, tel que pour copier la totalité d'une disquette il suffit de faire "copy A: C:\jeux". Dans ce cas la totalité de la disquette A: sera copiée dans le répertoire jeux du disque dur. Il existe plein d'autres astuces pour la commande copy et je vous invite à aller chercher un peu dans votre guide MS-DOS.

Une autre commande utile est "rename" qui permet de donner un nouveau nom à un fichier déjà existant. Par exemple, "rename gen4.exe jeux.exe". Le premier nom est le nom original, le deuxième est le nouveau nom que vous voulez allouer au fichier. Dans notre exemple, gen4.exe s'appellera dorénavant jeux.exe.

En cas de grosse catastrophe, genre un effacement incongru de fichier, il existe la commande "undelete" qui essaiera de récupérer les fichiers supprimés par la commande "del". Attention, il y a de fortes chances que cela ne marche pas. Autre truc, pour toutes les commandes il existe une aide. Il vous suffit de taper le nom de la commande suivi de ? pour avoir une explication complète de la commande. Exemple, "dir/?".

## LES SECRETS DE LA CONFIGURATION D'UN PC

Combien de fois vous est-il pas arrivé d'avoir un message d'erreur genre "not enough memory" ou "out of memory" ou encore "this program needs EMS memory" et de ne pas savoir quoi faire pour arranger la chose ?

Pour tout vous dire, cela vient principalement de deux fichiers système appelé autoexec.bat et config.sys... Vous trouverez ces deux bestioles à la source de votre disque dur et ceux-ci vous permettront de configurer votre ordinateur.

Ça y est le mot est lâché, configuration. L'ordinateur n'étant pas habitué à prendre des initiatives tout seul, il faut bien lui expliquer comment se comporter et comment gérer ses entrailles. Les deux fichiers systèmes lui expliqueront tout cela. En pratique, le fichier config.sys donnera au système toutes les informations nécessaires à son fonctionnement, alors que le fichier autoexec.bat servira à lancer des programmes au démarrage de l'ordinateur. Il faut savoir que lorsque vous allumez votre ordinateur, il chargera d'abord une "bête" appelée le BIOS qui explique à l'ordinateur toute sa configuration au niveau hardware. Ensuite seront lancés les deux coupables.



Avant de disséquer le config et l'autoexec, il faut donner quelques tuyaux sur les commandes DOS utiles pour examiner l'état de la mémoire. Cela vous permettra de savoir quoi faire. La commande "mem" vous donnera un état complet de votre mémoire avec toutes les informations de placement des logiciels, c'est à dire que "mem" vous donnera les noms des programmes, leur taille et le lieu où sont leurs noyaux exécutables dans la mémoire. Cette commande vous donnera également la place qu'il vous reste en "mémoire haute", la taille de vos mémoires EMS et XMS, et la taille mémoire disponible pour les programmes exécutables. Il faut savoir que MS-DOS ne dispose que de 640 Ko pour exécuter des programmes et que sur ces 640 Ko, une partie est prise par les programmes gérés par l'autoexec. C'est pourquoi il est intéressant de déclarer le DOS en "mémoire haute" puisque celle-ci ne dépend pas des 640 Ko, de toutes façons vous devrez mettre le maximum de programmes en mémoire haute afin de libérer le plus de mémoire exécutable possible. "mem" possède des extensions de commande qui permettent un défilement des informations plus ordonné, il suffit de rajouter après la commande /p ou /c.

Attention ! Avant de faire toute manipulation sur les fichiers autoexec et config, il est plus prudent de faire une disquette système sur laquelle vous copiez l'autoexec.bat et le config.sys. Comme ça, en cas de problème, vous n'aurez rien perdu et vous pourrez redémarrer votre ordinateur sans aucune difficulté. Pour cela, mettez une disquette dans votre lecteur et tapez à partir du disque dur "format <nom du lecteur> ou se trouve la disquette" : /s, puis copiez l'autoexec.bat et le config.sys sur la disquette. La commande "format" effacera toutes les données qui auraient pu être sur la disquette avant l'opération. Vous serez ainsi protégé contre toutes manipulations malencontreuses. Afin de modifier les fichiers, il faut charger un éditeur tel que "Edit". Pour cela tapez "edit" et vous rentrerez dans l'éditeur. Vous pouvez aussi taper directement "edit c:\config.sys" ou "edit c:\autoexec.bat". De plus, après toutes manipulations il vous faudra rebooter votre ordinateur si vous voulez que les modifications soient prises en compte.

## LE CONFIG.SYS :

Ce fichier est un fichier texte constitué de commandes particulières, qui permettent de configurer les éléments matériels (mémoire, clavier, souris, imprimante, etc.) de façon à les rendre utilisables par MS-DOS et par vos applications. Il doit se trouver à la racine du disque de lancement (généralement le lecteur C).

La meilleure façon d'apprendre étant l'exemple, nous allons donc épécher un "config". Tous les termes seront expliqués mais vous pourrez vous retrouver devant d'autres problèmes, dans ce cas, si vous êtes impatient, référez-vous à votre manuel MS-DOS ou sinon, attendez le prochain numéro de Génération 4.

```
Exemple :
device=c:\dos\himem.sys
device=c:\dos\emm386.exe ram
rem device=high=c:\souris\mouse.sys
buffers=20
files=40
break=on
dos=high,umb
```

```
SET BLASTER=A220 I7 D1 T4
SET SOUND=C:\SBPRO
C:\SBPRO\SBP-SET /M:12 /VOC:12 /CD:12 /FM:12
/ECHO OFF
PROMPT $p$g
PATH C:\WINDOWS:C:\DOS
SET TEMP=C:\DOS
C:\DOS\MODE CON CODEPAGE PREPARE=((850) C:\DOS\EGA.CT1)
C:\DOS\MODE CON CODEPAGE SELECT=850
LH /L:2,16384 C:\DOS\KEYB FR,,C:\DOS\KEYBOARD.SYS
LH /L:2,56928 C:\DOS\MOUSE
```

Ceci est l'exemple typique d'un fichier autoexec.bat... c'est incompréhensible ! Rassurez-vous, il nous arrive de passer des journées entières à essayer de comprendre et de déchiffrer les manœuvres de certaines configurations. Notre conseil en cas de problème est donc : "PAS DE PANIQUE !".

Il est vrai qu'à priori c'est assez incompréhensible mais regardons de plus près.

"Device" charge un gestionnaire de périphérie installable. Un gestionnaire de périphérie est un programme qui gère un élément matériel, tel la souris ou la carte mémoire.

"Buffers" spécifie la quantité de mémoire à réserver pour le transfert des données entre la mémoire et les disques, cela prend de la place en mémoire exécutable.

"Files" spécifie le nombre de fichiers que MS-DOS peut ouvrir simultanément, cela prend aussi de la place mémoire.

"Break" spécifie si MS-DOS doit régulièrement vérifier les fonctions clavier ctrl+c et ctrl+pause qui sont des instructions permettant d'arrêter ou de poser un programme en cours d'exécution.

"Dos=high,umb" spécifie si le DOS doit utiliser la mémoire haute et permettre l'accès à la zone de mémoire supérieure vous permettant ainsi de gagner de la place en mémoire exécutable.

"Rem" introduit un commentaire mais vous permet aussi de désactiver une ligne de commande.

"Himem.sys" vous permet de gérer l'utilisation de la mémoire étendue, c'est à dire la mémoire qui dépasse 1024 Kioctets de mémoire Ram ou vive. En utilisant la commande "device" vous le chargez dans l'ordinateur. "Emm386.exe" donne accès à la mémoire supérieure et utilise la mémoire étendue pour simuler la mémoire paginée, c'est pourquoi vous êtes obligé de charger Himem avant emm 386, et de nombreux problèmes viennent de ce fait. Vérifiez bien la position de ces deux lignes de commande dans votre config.

La ligne sur la souris permet de charger le noyau du programme de gestion de la souris dans l'ordinateur. Ceci n'est pas une explication complète du config.sys mais juste une première approche. Nous aborderons beaucoup plus en détail ce fichier dans les prochains numéros de Génération 4.

## L'AUTOEXEC.BAT :

Ce fichier est un fichier de commandes que MS-DOS exécute immédiatement après le fichier config.sys. Il est possible d'y insérer toutes les commandes que vous voulez voir exécuter au démarrage de l'ordinateur. Vous pourrez par exemple définir le port de l'imprimante ou lancer un programme que

vous utilisez régulièrement.

Voici un exemple d'autoexec.bat simple :

```
Path c:\c:\dos;c:\windows;
prompt $p$g
set temp=c:\temp
keyb fr
win
```

"Path" est une commande qui spécifie les répertoires dans lesquels MS-DOS doit chercher les fichiers exécutables. En pratique, si un logiciel que vous utilisez régulièrement se trouve dans un répertoire, il suffit de mettre le chemin du répertoire dans le path et ainsi, quel que soit le niveau où vous vous trouvez dans l'ordinateur, vous n'aurez plus qu'à taper le nom du logiciel et celui-ci démarra.

"Prompt" affiche en guise d'invite MS-DOS le lecteur et le répertoire en cours suivis du signe supérieur à (>).

La commande "set temp" crée une variable nommer temp et lui affecte le répertoire c:\temp. Cette variable est assez importante puisque de nombreux programmes dont MS-DOS l'utilisent pour stocker des fichiers temporaires.

"Keyb fr" permet de changer le code de votre clavier afin que celui-ci soit un clavier azerty français.

La commande "win" lancera automatiquement Windows à chaque fois que vous allumerez votre ordinateur. Cette commande est possible du fait que vous ayez mis Windows dans le path.

Encore une fois ceci n'a pas pour but de vous expliquer totalement l'autoexec.bat mais juste de vous donner une première approche. ■







**P**our les heureux possesseurs du MS-DOS 6 tout se simplifie au niveau configuration. En effet plus besoin de se prendre la tête afin d'optimiser la mémoire, il suffit de lancer un utilitaire nommé "MemMaker". Ce gentil complément à la version 5, va de lui même examiner toute votre mémoire et sa configuration, et ensuite optimiser sa gestion. Fini les interminables messages liés à un manque quelconque de mémoire. Les modifications s'effectueront sur les fichiers autoexec. bat et config. sys. Attention ! Cet utilitaire ne fonctionnera que si vous possédez un PC muni d'un processeur 80386 ou 80486.

En parlant de mémoire, il est temps d'expliquer les différents types de mémoire que votre système peut posséder. Le graphique ci-joint vous permettra de visualiser facilement la disposition mémoire.

La base est constituée de la mémoire conventionnelle égale à 640 Kilo-octets. Celle-ci est gérée par MS-DOS et ne nécessite aucun gestionnaire de mémoire supplémentaire. Tous les programmes exécutés sous MS-DOS l'utilisent.

La mémoire supérieure est constituée de 384 Ko contiguë aux 640 Ko de la mémoire conventionnelle. Elle est utilisée par les éléments matériels de votre système, tels que la carte d'affichage. La partie non utilisée, est appelée "blocs de mémoire supérieur (UMB)". Sur un ordinateur équipé d'un processeur 80386 et plus, les blocs seront utilisés par les gestionnaires de périphériques et les programmes résidents, libérant ainsi de la place en mémoire conventionnelle.

La mémoire étendue dite (XMS) se situe au-delà de 1 Mo. Elle nécessite l'installation d'un gestionnaire de mémoire étendu, en général HIMEM. Elle sert à des logiciels tels que Windows.

La mémoire haute ou HMA correspond au 64 premiers Ko de la mémoire étendue. Le noyau exécutable de MS-DOS s'installe dans cette mémoire si elle est disponible, libérant ainsi de la place en mémoire conventionnelle.

**Nonlinear Regression**

Estimation of  $\beta$  and  $\gamma$  parameters has a unique solution, depending on the following:  $\beta$  becomes positive for  $\gamma$  negative and vice versa.

Type of substrate	Initial Substrate	Initial $\beta$ -Substrate	Significance
Enzyme constant, 1/min	434.564	434.564	0
Kinetic improvement			
$\beta$ -Substrate	0.000	0.000	0
Significance test: $\beta$ -Substrate	45.570		< 0.0001
Significance test: $\gamma$ -Substrate	42.560	44.000	0
Total	66.000		0
Residual variance	0.00000	0.00000	

For a full-factorial CONFIDENCE INTERVALS, the following will also be available:

Initial  $\beta$ -Substrate = 434.564, 95% CONFIDENCE INTERVALS: 434.564, 434.564  
 Initial  $\gamma$ -Substrate = 0.00000, 95% CONFIDENCE INTERVALS: 0.00000, 0.00000

Enfin la mémoire paginée dite (EMS) est une mémoire ajoutée à la mémoire conventionnelle qui est utilisable par certaines applications MS-DOS. Elle est très utile à tous les joueurs sur ordinateurs puisque c'est elle qui permet une plus grande rapidité aux jeux ou un meilleur graphisme. Il faut avouer qu'elle est souvent nécessaire, certains jeux ne pouvant fonctionner sans.

```

DEVICE=C:\DOS\HIMEM.SYS
DEVICE=C:\DOS\EMM386.EXE RAM HIGHSCAN I=0000-B7FF WIN=E000-B7FF WIN=B200
buffers=15,6
files=36
DOS=UMB
LASTDRIVE=F
FCBS=4,8
DOS HIGH
[menu]
menuitem=maxi
menuitem=cdmaxi
menuitem=cdmini

[maxi]
DEVICEHIGH /L:2,12352 -C:\DOS\SETVER.EXE
COUNTRY=033,856,C:\DOS\COUNTRY.SYS
DEVICEHIGH /L:2,15056 -C:\DOS\DISPLAY.SYS CON=(EGA,,1)

cdmaxi
DEVICE=C:\dos\setver.exe
DEVICE=C:\DOS\DISPLAY.SYS CON=(EGA,,1)
DEVICE=C:\SBPRO\DRU\SLCD.SYS /B:230 /D:MSCD001 /U /C /M:F /K

[cdmini]
DEVICE=C:\DOS\SETVER.EXE
COUNTRY=033,856,C:\DOS\COUNTRY.SYS
DEVICE=C:\DOS\DISPLAY.SYS CON=(EGA,,1)
DEVICE=C:\SBPRO\DRU\SLCD.SYS /B:230 /D:MSCD001 /U /C /M:F /K

```

**Mémoire étendue  
(XMS)  
(2Mo)**

444

1 Mo

640K<sub>0</sub>

Mémoire  
conventionnelle  
(640Ko)

Mémoire  
conventionnelle  
(640Ko)

Autre nouveauté utile aux bidouilleurs de la configuration, le fait de pouvoir faire un fichier config. sys multiple. Pour cela vous avez juste à déclarer un menu dans votre config. sys, puis de mettre entre crochets les noms des configurations suivis naturellement des commandes de chaque configuration. L'exemple présenté vous montre ce que ça donne. C'est très simple à faire et cela peut éviter d'avoir à utiliser une disquette de démarrage ou de BOOT. Lors du démarrage de l'ordinateur un petit menu apparaîtra vous demandant de choisir la configuration voulue.

Une dernière chose, MS-DOS 6 contient un antivirus qui naturellement peut servir à détecter et détruire les virus mais qui dans le cadre du tripatouillage des fichiers de configuration peut avoir un autre intérêt. Il peut détecter les modifications de fichiers ! Cela vous permet de voir si, lors de vos modifications, vous n'auriez pas par hasard entraîné la modification d'autres choses. Pour cela, lancez l'antivirus avant et après vos manipulations ainsi vous serez averti de tout changement. ■

# NEOCOM

S I M U L A T I O N

TEL : (1) 49 59 88 89

Ouvert du Lundi au Vendredi de 10h00 à 12h00 et de 14h00 à 19h00

FAX : (1) 49 59 86 32

## GAMME FLIGHT LINK

## GAMME THRUSMASTER



**YOKE**  
2290 FF



**Manette  
des gaz**  
1190 FF



**Module  
électronique**  
4490 FF



**Flight Control  
System**  
700 FF



**Flight Control  
System pro**  
1190 FF



**Weapons  
Control System**  
790 FF



**Palonnier**  
2290 FF



**Manette multi-  
Fonctions**  
3390 FF



**Module  
H1**  
8990 FF



**Rudder Control  
System**  
990 FF



**Carte  
jeu A.C.M**  
340 FF

## GAMME CH PRODUCTS



**VIRTUAL PILOT 590 FF**

## CARTES SOUND BLASTER™

SOUND BLASTER 2.0 750 FF

SOUND BLASTER PRO 1250 FF

SOUND BLASTER 16 ASP 1790 FF

## ECRANS SAMPO™



**KDM 1566 15"**  
3390 FF

**KDM 1766 17"**  
5990 FF

**KDM 2055 20"**  
7690 FF

## LOGICIELS DU MOIS

**ANTILLES** (extension Flight Simulator 4.0) 350 FF

Strike Commander 350 FF

Speech Accessory 170 FF

Pack (Strike Commander + Speech Accessory) 450 FF

F15 Strike eagle III 320 FF

X wing 350 FF

Aircraft & Adventure Factory 370 FF

Task Force 1942 290 FF

Tornado (nous contacter)

Aces over Europe (nous contacter)

## CARTES ORCHID™

GARANTIE 4 ANS

**SOUND Producer PRO** 1090 FF  
(100% compatible sound-blaster)

**Carte vidéo Fahrenheit VLB** 1890 FF

**Carte Mère 486 DX 50 Mhz** 5690 FF

**Carte contrôleur disque VLB** 590 FF

**Kit CD (interne)** 1990 FF

**Fax modem Target 14 400 bauds 2990 FF**  
(externe) V21/V22/V22 bis/V23/V32/V42/V42 bis.

NEOCOM SIMULATION - 11 / 13 rue Baudin

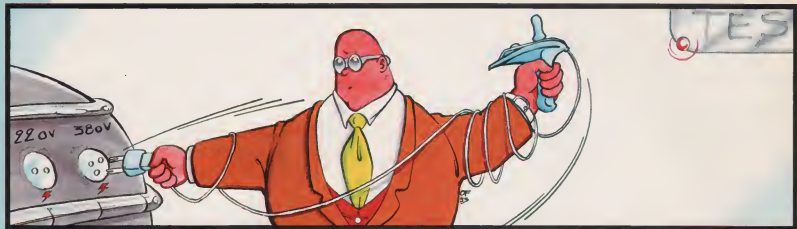
94200 IVRY SUR SEINE

offre valable jusqu'au 31/08/93 dans la limite des stocks disponibles

Désignation	Qté	Prix Unit.	Montant
Ces Prix s'entendent TTC et Port compris			Total TTC

FERMETURE DE LA BOUTIQUE DU 24/07 au 8/08

NOM : \_\_\_\_\_ PRENOM : \_\_\_\_\_  
 ADRESSE : \_\_\_\_\_  
 VILLE : \_\_\_\_\_ Code.Post : \_\_\_\_\_  
 Téléphone : \_\_\_\_\_  
 Règlement : ☐ Mandat ☐ Chèque (chèque libellé à l'ordre de NEOCOM)  
☐ Carte Bancaire N° : \_\_\_\_\_  
 DATE EXPIRATION : \_\_\_\_\_ DATE : \_\_\_\_\_ SIGNATURE : \_\_\_\_\_



# Les Joysticks à fond les manettes

**L**a principale interface d'un PC, c'est la souris. C'est un fait acquis ! Pourtant, bien que les PC ne soient pas des machines principalement dédiées aux jeux typiques nécessitant des joysticks, tels les jeux d'arcade, il y a recrudescence de ces jeux ces derniers temps, pour la simple et bonne raison que tout le monde se met au PC.

D'autre part, même si les jeux d'arcade ne représentent pas le gros des troupes des jeux PC, les simulateurs et plus précisément les simulateurs de vol ont été, sont et seront une des catégories phares sur cette machine et, même s'ils ne nécessitent pas toujours l'utilisation d'un joystick, ils sont souvent beaucoup plus conviviaux si vous en possédez un.

C'est pour ces deux raisons que nous vous présentons ce dossier qui, nous l'espérons, vous permettra de choisir votre bâton de joie en toute connaissance de cause.

## MACH I - CH Products

Distribué par Innelec - env. 199f

Le produit de base de la gamme des Mach. Il possède comme les modèles plus perfectionnés une esthétique simple, une précision relative, mais un prix intéressant.



## MACH I + CH Products

Distribué par Innelec - env. 250f

Le Mach I+ possède une ligne que l'on peut sans risque qualifier de classique qui ne plaira peut-être pas à tout le monde mais qui a au moins l'avantage d'être on ne peut plus sobre. Tout en plastique, sa solidité est soumise à caution, mais pour une utilisation class-

sique, je veux dire par là de laisser tomber Sensible Soccer quand il sera sorti, c'est l'outil qu'il vous faut. L'ergonomie risque cependant de ne pas faire l'unanimité.



## MACH II - CH Products

Distribué par Innelec - env. 280f

Le grand de la série.

Constitué de matériaux de meilleure qualité que ses petits frères, son poids est plus élevé, ce qui implique une plus grande stabilité et permet ainsi de garder une main libre. Sans problème, le meilleur de la série.



## SV 202 Quickjoy

Distribué par Audio Sonic - env. 175f

Le modèle de base de la série des SV. Peu solide, cette manette analogique n'est pas très pratique pour jouer malgré le tir automatique, que vous la teniez dans la main ou que vous la posiez sur une table. Sa vocation essentiellement arcade la destine pourtant à des traitements plutôt vigoureux.

## SV 227 Quickjoy

Distribué par Audio Sonic - env. 299f

Ce modèle au look assez agréable possède un manche imposant, ce qui lui donne une précision appréciable et une prise en main très confortable. Équipé de 4 ventouses, il possède une très bonne stabilité. Quatre micro-switchs équipent non seulement le système de direction mais aussi les boutons. Est également présent le switch de tir automatique. Principalement destiné au simulateur, c'est un produit de bon rapport qualité/prix.

## SV 210 Quickjoy

Distribué par Audio Sonic - env. 159f

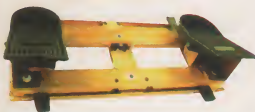
Le SV 210 n'est pas une manette mais une carte à mettre dans votre PC afin de pouvoir connecter un ou deux joysticks. Il se présente sous la forme d'une carte à insérer dans un des ports de votre machine. Indispensable pour connecter un (ou deux) joysticks si vous ne possédez pas de carte sonore.





## RUDDER CONTROL SYSTEM - Thrustmaster

Distribué par Néocom - env. 1190f



Comme vous pouvez le constater, cet instrument n'est pas, lui non plus, un joystick. Exclusivement destiné aux simulations le Rudder Control System est un palonnier et permet, par exemple de contrôler le gouvernail d'un hélicoptère.

Bien qu'impressionnant, ce produit au prix très élevé n'est pas très pratique à utiliser (il glisse souvent à moins que vous ne le fixiez au sol) et possède d'autre part un intérêt limité puisqu'il ne fait pas virer l'avion, mais seulement légèrement glisser et ne fonctionne que sur les derniers produits.

## FLIGHT CONTROL SYSTEM Mark I - Thrustmaster

Distribué par Néocom - env. 700f

Nous arrivons là au summum dans le domaine de la manette (quand on arrive à cette qualité, on ne parle plus de joystick) pour simulateur. Très proche de ce que l'on imagine être les vrais "manches à balai", on comprend dès la prise en main que ce petit bijou a été conçu par des passionnés de la simulation.

Equippé de nombreux boutons

placés à des endroits très ergonomiques de la manette, il donne accès à de nombreuses fonctions de certains jeux. Ses qualités sont telles que pratiquement tous les grands noms de la simulation (Origin avec Strike Commander, Microprose, Lucas Film avec X-Wing, Novologic avec son fameux Comanche et bien d'autres encore) programment leurs simulateurs afin d'exploiter cette manette au maximum de ses possibilités.

Bien que chère, cette manette est indispensable à tout passionné de simulation digne de ce nom.

## FLIGHT CONTROL SYSTEM PRO Mark I - Thrustmaster

Distribué par Neocom - env. 1200f

Une version encore plus finalisée que la précédente dotée d'une carcasse toute en métal et céramique. Les réactions du manche sont un exemple de perfection. On dirige sans problème le glissement d'une seule main et la bête ne risque pas de glisser sur la table. Un bon achat si vous désirez passer votre brevet de pilote, ou même si plus simplement la simulation est votre passion.

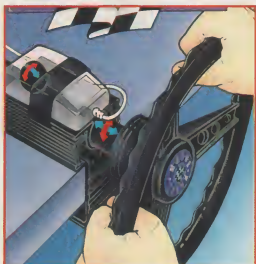
## WEAPON CONTROL SYSTEM Mark I - Thrustmaster

Distribué par Neocom - env. 700f

Cette manette est destinée à contrôler vos armes et quelques autres fonctions importantes du pilotage, telles la puissance des moteurs, l'auto-pilote... Répondant extrêmement bien aux sollicitations les plus infimes, son look et son maniement très réalistes le rendent extrêmement intéressant surtout lorsqu'il est couplé avec le Flight Control System.

## SPEEDKING ANALOGIQUE Konix

Distribué par Innelec - env. 139f



Un des grands classiques du joystick, le Speedking ultra-ergonomique de Konix. Se prêtant très mal aux simulations, il devient génial lorsque l'on aborde les jeux d'arcade et possède en plus un autofire. Relativement solide (il finira quand même par craquer après de nombreuses parties de Sensible Soccer) ce joystick est de plus très abordable. Le problème vient du fait que si vous êtes gaucher, le maniement risque de vous déconterner un chouia.

## MOUSE WHEEL Colorado Spectrum

Distribué UBI - env. 475f

Un système original qui bien que n'étant pas un joystick mérite de figurer dans ce dossier. Ce volant inclus un système qui se connecte de façon très simple à n'importe quelle souris et permet un pilotage au volant assez agréable. De plus, le jeu est fourni avec le jeu Hard Driving, ce qui ne gâche rien.

## PC JET HPE

HPE - Prix non communiqué.

Ce joystick analogique est doté d'une bonne ergonomie. Il est équipé de potentiomètres, comporte deux boutons de tir indépendants, d'un auto-fire et de deux molettes de centrage. Assez classique, il est agréable à la prise en main. Un bon joystick.





# LES CARTES SONORES

Jouer sur PC est certes agréable, mais il s'agit hélas au départ d'une simple machine professionnelle. A l'instar de l'Amiga et du ST, les PC et compatibles ne disposent à la base que d'un malheureux speaker monovoice de piètre qualité, qui permet tout juste d'émettre quelques bips poussifs difficilement supportables tout du long d'un jeu. Aussi a-t-on vu apparaître depuis cinq ou six ans, des extensions se nommant cartes sons et se branchant dans les slots d'extensions que possèdent tous les PC.

Il existe même maintenant quelques cartes se branchant sur les ports séries (ou parallèles), permettant ainsi aux portables de bénéficier de nouvelles capacités sonores. Malheureusement, il existe de ce fait plusieurs standards, plus ou moins compatibles et il ne faut pas se laisser piéger par les prix apparemment avantageux de certaines de ces cartes.

De base, pratiquement toutes les cartes possèdent un port joystick, une sortie son (type jack pour y brancher des enceintes) et elle sont presque toutes Midi. Elles sont livrées avec les disquettes d'installation qui

modifient automatiquement vos fichiers Config.sys et Autoexec.bat pour que votre ordinateur reconnaisse la présence de la carte.

## AD LIB (UBI)

Il s'agit de la première carte véritablement prévu pour les jeux. Etabli depuis plusieurs années, il s'agit d'un des deux standards aujourd'hui indispensables.

## AD LIB GOLD

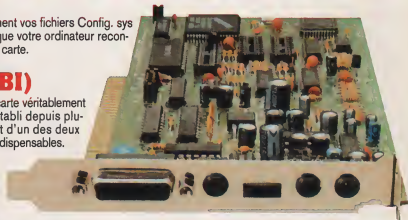
Cette carte prometteuse, compatibles Ad Lib et MPC, semblait être le top en la matière avant sa sortie l'an dernier. Des problèmes financiers ont hélas retardés sa sortie de plus d'un an et demi et sa distribution en France n'est pour l'instant pas prévue.

## DYSNEY SOUND SOURCE (INFOGRAMES)

Voici une carte originale puisqu'elle est externe et se présente sous la forme d'un petit boîtier, intégrant un haut parleur et un bouton pour régler le volume. Se branchant sur le port série, elle est très facile d'installation et ne coûte pas cher du tout ! Hélas, tous les éditeurs ne développent pas leurs jeux pour et elle crée surtout un fort champ magnétique dans sa périphérie, le haut parleur étant intégré ! Ne la laissez pas près de votre ordinateur ou d'une pile de disquettes !

## ROLAND MT-32

Voici la Roll's Royce des cartes sonores, aussi bien de par sa qualité que de par son prix ! Très réputé aux US, elle est peu connue en France et il n'est pas facile d'en trouver.



## SOUNDBLASTER (GUILLEMOT)

Il s'agit de la carte concurrente d'Ad Lib, sortie quelques mois plus tard mais offrant de sérieux avantages. Le plus important vient de la possibilité d'utiliser le DAC intégré pour restituer ou enregistrer des voix digitalisées ! De plus en plus de jeux sortent avec des "Speech Pack" (Wing Commander 2, Inca, Strike Commander...), il s'agit là d'un plus conséquent !

## SOUNDBLASTER PRO (GUILLEMOT)

Cette version améliorée de la carte originelle, offre surtout des possibilités Multimédia appréciables. Vous pouvez en effet connecter un CD Rom Bus AT dessus. Sinon, elle offre des capacités sonores supérieures à sa petite sœur, en faisant un des must en la matière !

## SOUNDBLASTER PRO 16 ASP (GUILLEMOT)

C'est une vraie carte 16 bits et elle peut émuler la carte Roland et ses 32 voix et elle est bien sûr Multimédia ! Elle est bien sûr compatible Soundblaster et





elle est livrée avec un micro et toute une pleiade d'outils fort bien faits.

## PROAUDIO SPECTRUM (UBI)

Cette carte sonore Médiavision est compatible Ad Lib et elle permet aussi de restituer des voix. On peut lui adjoindre un lecteur de CD Rom via une carte SCSI disponible avec certains kits multimédia.

## PROAUDIO SPECTRUM 16 (UBI)

Cette version améliorée de la Pro Audio offre une qualité de son largement supérieure, avec un taux d'échantillonnage allant jusqu'à 44 KHz et surtout un codage sur 16 bits ! Elle est bien sûr MPC.

## SOUNDS MASTER (UBI)

Cette carte offre une compatibilité Ad Lib pour un prix tout à fait attractif.

## SOUNDMASTER 2 (UBI)

Cette carte est à la fois compatible Ad Lib et Soundblaster, mais surtout MPC.

## CRYSTAL SOUND (COM'SERVE)

La Crystal Sounds est livrée avec Castle Wolfenstein 3D, un cable CD-Audio pour se brancher à la sortie stéréo d'un CD Rom interne, un cable audio pour se



connecter sur une chaîne hifi. Elle ne coûte pas plus de 700 francs ! Très compétitive sur le prix, elle l'est surtout par la qualité du son obtenu, que cela soit en enregistrement via un micro ou en sortie (de 4 KHz à 15 KHz en entrée et jusqu'à 44 en sortie; à noter d'ailleurs, une puissance audio en sortie supérieure à celle de la Soundblaster, modulable par un potentiomètre). La présence d'un port joystick et d'une interface Midi en full Duplex, en font une hit en matière de carte son !

Se positionnant comme une carte pas très chère, elle n'est pas livrée avec les petits utilitaires du genre séquenceurs, échantillonneurs... qui sont assez inutiles il faut bien le dire pour jouer !

Un produit de qualité, disponible uniquement sur commande à Com'serve, 19 avenue de Messine, 75008 Paris (tel : 46-04-47-41, fax : 46-04-48-83)

## ULTRASOUND (GRAVIS)

La société Gravis à mis au point l'Ultrasound, une carte sonore de grande qualité. L'Ultrasound est une carte 16 bits qui possède 32 voix d'une qualité CD. Elle émule les cartes Soundblaster, Adlib et compatibles. Elle est compatible avec la norme MIDI et possède un driver pour travailler sous Windows 3.1. Avec le driver SBOS (Sound Board Operation System) fourni avec l'Ultrasound, vous pourrez utiliser la plupart des jeux et programmes conçus pour Soundblaster et Adlib. Vous disposez également d'un accès CD-ROM compatible avec un grand nombre de marques différentes.

Vous pouvez enregistrer des sons en 8 bits avec une fréquence d'échantillonnage allant de 2 à 44.1 KHz. Fourni avec la carte, vous avez un logiciel de synthèse de table d'onde avancée, USS8. En définitive, l'Ultrasound est une très bonne carte qui fournit une excellente qualité sonore.

## SOUND PRODUCER PRO (EURO CD)

La société ORCHID est à l'origine de la Sound Producer Pro, une carte sonore stéréo multimédia. Cette carte est compatible avec quatre standards sonores (Adlib, Sound Blaster Pro, Disney SoundSource, Covox Speech Thing). Elle possède un synthétiseur de musique FM stéréo à 20 voix, une interface de lecteur CD-ROM au bus-AT incorporé, une interface de lecteur optionnel SCSI CD-ROM, une interface MIDI, un port jeu et un amplificateur de 4 Watt incorporé. Elle dispose aussi d'une table de mixage stéréo numérique/analogique afin de mixer toutes les sources audio pendant la lecture et l'enregistrement. La Sound Producer Pro a un taux d'échantillonnage de 4 KHz à 44.1 KHz en mono et de 4 KHz à 22.05 KHz en stéréo.

Cette carte requiert un slot 16 bits et est fournie avec plusieurs utilitaires et programmes d'applications dont un driver pour windows 3.1. La Sound Producer Pro est garantie Quatre ans et bénéficie d'un support technique gratuit. ■







# Les CD-Rom

**C**omme disait ma grand-mère "Cré vin diou, y s'arrêteront donc jamais les sciences !". Et elle avait raison, la technique progresse à pas de géant. Le dernier né est le lecteur CD-ROM qui est encore mal connu de la plupart des joueurs du fait qu'il y ait encore peu de jeux adaptés à ce support.

Heureusement, depuis quelques mois, nous assistons à l'apparition de vrais jeux CD et non pas à l'adaptation d'ex-jeux disquettes. Avec "The 7th guest", "Dune CD" de Virgin games, "Inca" de chez Coktel et des projets tels que "Drive fractalus", "Eden", "Dracula", "Microcosm", les joueurs seront de plus en plus intéressés par l'acquisition d'un lecteur CD-ROM. Hélas, le consommateur se retrouve devant un grave problème, le manque de standard. De plus il aura à choisir son CD en fonction des machines : Amiga (déjà en Angleterre bientôt en France), PC ou Macintosh ? En effet, pour l'instant, il est hors de question de pouvoir utiliser un CD de manière indifférenciée entre les machines.

Un autre critère de choix sera l'utilisation du CD-ROM, car pour faire du graphisme, de la photo ou du son, car il faut avouer que tous les lecteurs CD n'ont pas les mêmes performances.

## Késako CD-Rom ?

C'est un périphérique, au même titre qu'un lecteur de disquette, qui permet de lire des disques laser contenant en moyenne 600 Mo d'informations enregistrées.



Il s'agit d'un support optique comme un lecteur CD audio, il est donc beaucoup plus résistant, sûr et joli (avec une lumière indirecte vous avez un bel effet d'arc en ciel) que les disquettes (essayez de faire de jolies couleurs avec une disquette et on en reparlera). SD plus aucun risque de dégradation d'informations par champ magnétique ou chaleur. Le seul défaut est que pour l'instant les CD de jeux ne sont pas réinscriptibles, mais ça viendra.



Il faut savoir que vous ne pouvez pas brancher un CD-ROM comme un autre lecteur, il vous faudra un contrôleur qui la plupart du temps se présente sous la forme de carte SCSI que vous devez ajouter dans un slot de votre ordinateur. Ce contrôleur est parfois intégré dans le lecteur ou encore dans les cartes sonores. Même si le standard SCSI est le plus répandu, vous pourrez trouver le standard BUS AT. En plus du contrôleur il est nécessaire d'avoir un driver pour le lecteur comme pour tout périphérique.



## Qu'est-ce que ça peut faire ?

Il y a de nombreuses applications possibles aux CD-ROM. Naturellement vous pouvez jouer avec (et c'est même fortement conseillé), mais vous pouvez également avoir accès à tous les outils multimédia et même faire du stockage de photos sur d'autres supports, après avoir visualisé des photos sur CD Kodak, les avoir modifiées....

Du fait de sa grande capacité de stockage, le CD est idéal pour l'imagerie et le son. Outre ses possibilités, vous pourrez écouter vos CD-audio sur un lecteur CD-ROM, ce qui fera peut-être un peu mieux passer le prix d'achat.

## Que choisir ?

Avant d'acheter un CD-ROM, il faut penser à l'utilisation que vous voulez en faire car selon votre besoin le prix variera de manière conséquente. De plus, depuis quelques mois, de nombreux nouveaux modèles apparaissent en France. Evidemment, votre premier critère de choix sera le prix, celui-ci variant de 2000 à 8000 francs bien que certains lecteurs ne justifient pas cette différence de prix.

La caractéristique la plus importante du lecteur est la vitesse de temps d'accès qui doit être de l'ordre de 300 ms. Au-dessus le CD-ROM risque de vous



paraître plus que lent. Il vous faut ensuite examiner le débit, en général il est de l'ordre de 150 Ko/seconde. La compatibilité du lecteur avec les différentes normes existantes est très importante. La plus répandue est sans doute la norme XA (eXtended Architecture) mise au point conjointement par Philips, Sony et Microprose. Ce standard précise la façon dont les données sont gravées sur le CD, il y a trois formes, une pour le son et deux pour l'écriture.

La deuxième forme d'écriture a été reprise et étendue par Kodak afin de l'appliquer aux photo-CD, d'où le nom CD-Rom XA2. Il est intéressant que le lecteur possède aussi la norme MPC (Multimedia Personal Computer). Cette norme fixe des performances minimales aux matériels et logiciels multimédias. Afin de faire du multimédia, il vous faudra mis à part le lecteur CD-ROM MPC, au moins un ordinateur 386SX, 2 Mo de mémoire vive, un disque dur de 30Mo minimum, une carte graphique SVGA d'une résolution 640 \* 480 points en 256 couleurs, un port joystick, une sortie MIDI (Musical Instruments Digital Interface) et une carte sonore compatible MPC.

Attention ! Si vous voulez simplement avoir accès à des produits du type encyclopédies et bases de données, des lecteurs CD-ROM bas de gamme peuvent être largement suffisants.

Il faut signaler l'apparition de kit CD-ROM/Cartes sons qui vous offriront à des prix très intéressants le lecteur et le support sonore. Voici deux exemples de promos :

- Kit panasonic/SoundBlaster Pro 2 (EuroCD), qui existe aussi bien avec un lecteur CD-ROM interne ou externe. Le prix est de 2500 Frs HT, et livré avec un CD de l'Encyclopédie Grolier 3000 Frs HT. Compatible CD audio, Photo-CD (XA2), MPC. Temps d'accès 390 ms (moyen) et débit 150 K/s. Livré avec une carte SoundBlaster Pro 2.

- Kit Pro Audio Spectrum 16 bit/Sony (FUTUR VISION), un bon kit au prix de 4500 Frs TTC. La carte graphique est excellente et le lecteur CD-ROM est de qualité honnête. ■



# 3615 GEN4 GENPC

• **Bloqué dans ton jeu préféré ?**

• **Tu te fais cramer la tête par un dragon ?**

• **Coincé dans la cave d'un bar louche ?**

• **Dévoré par l'araignée géante ?**

**3615 GEN4, TAPE \*AST.**

**3615 GEN4,  
ÇA FAIT DU BIEN  
LÀ OU ÇA FAIT MAL.**

• **Tu veux aller plus loin avec ta machine ?**

• **Tu veux connaître les trucs des pros ?**

• **Tu as des questions difficiles ?**

**3615 GENPC,  
TAPE \*RED, \*FICHES,  
\*DICO, \*SOS...**



# JOUER SOUS WINDOWS

**T**out possesseur de PC, a acheté ou a entendu parler de Windows. Si beaucoup savent ce qu'est exactement Windows, d'autres par contre considèrent encore ce produit Microsoft comme un simple outil. Or, il s'agit d'un véritable environnement convivial, qui permet à ceux qui n'osent se lancer dans les méandres du Dos, de pouvoir tout de même profiter de leur machine en cliquant sur des icônes et en passant par des menus.

Beaucoup plus convivial que le Dos, Windows permet à l'utilisateur d'accéder à de nombreux outils intégrés : traitement de texte, outil graphique... En outre, la plupart des logiciels professionnels fonctionnent uniquement sous Windows !

De nombreuses aides viennent entourer l'utilisateur, lui expliquant les fonctions de telle ou telle option. Mais voilà, après bien des heures de travail, vous êtes comme tout le monde et vous avez envie de vous détendre un peu ! Que faire ?

Windows 3.1



Depuis quelques mois déjà est sorti une nouvelle version de Windows, numérotée 3.1. De nombreuses améliorations y sont incluses

## Jouer

Pas de panique. Vous allez aussi pouvoir jouer sous Windows, de nombreux jeux fonctionnant maintenant sous cet environnement. De plus en plus de produits sortent en effet sous forme de version fonctionnant à la fois sous Dos et Windows.

Attention cependant, il faudra plus de mémoire que pour une version MS DOS et il faut bien faire attention à la présence d'un sticker Windows sur la boîte !

En outre, de nombreux jeux passent par le DOS pour être lancés !

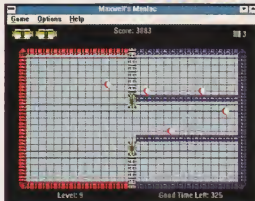


## Microsoft Golf (Microsoft)



Ce jeu de golf utilise à la perfection le système de multi-fenêtrage propre à Windows ! Vous pourrez avoir en simultané plusieurs vues du terrain, votre caddy rempli de clubs plus des informations essentielles pour un bon joueur.

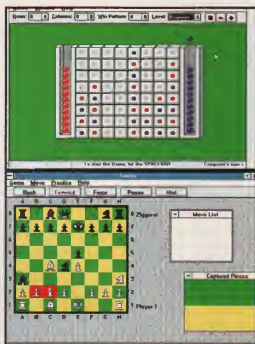
Tout l'intérêt du produit vient de sa compatibilité avec Links de chez Access et vous pourrez donc utiliser les parcours déjà existants ! Il est beaucoup plus agréable de jouer à plusieurs, au cours d'une compétition acharnée. Les calculs pour réafficher le terrain sont assez rapide et le joueur trouvera énormément de plaisir à s'amuser avec ce golf !



## Solitaire for Windows (Virgin Games)

Les jeux de cartes sont tellement nombreux sous Windows qu'il est bien difficile pour ce genre de produit de se démarquer des autres. Pourtant, Solitaire For Windows y réussit très bien, proposant toute une panoplie de réussites qui vous amuseront. Vous pourrez changer les jeux de cartes ou la table de jeu pour le plaisir des yeux. Vous pourrez aussi vous inscrire à des tournois dans un des quinze types de réussites différents ! Un moyen sûr de s'amuser des heures et des heures en solitaire, mais aussi à plusieurs en essayant de battre les scores des autres.

## Funpack For Windows N° 4 (Microsoft)



Ce type de compilation est monnaie courante sous Windows et voici le quatrième volet proposant des petits jeux mais aussi quelques produits plus intéressants. Chip Challenge est un petit jeu d'arcade/stratégie dans lequel vous dirigerez un petit bonhomme à la recherche de clefs et de bonus dans des labyrinthes de plus en plus grands. Vous avez divers jeux de réflexion, dans lesquels par exemple vous devez aligner quatre pions avant votre adversaire... Il y a bien sûr le classique jeu d'échecs, pas très beau mais assez puissant tout de même. Pour les joueurs invétérés se préparant pour un voyage à Las Vegas ou à Monaco, un Black Jack leur permettra de s'améliorer très nettement. Une nuée de petits jeux sympathiques qui font de cette quatrième compilation un nouveau succès !







## Freddy Pharkas Frontier Pharmacist (Sierra)

De plus en plus de jeux sont développés pour fonctionner sous Windows et voici Sierra qui le prouve en sortant une version fonctionnant à la fois sous DOS et Windows. Il faut dire que le principe utilisé est simple : Windows repasse par Dos pour lancer le jeu ! Vous avez donc entre les mains un jeu d'aventure complètement loufoque que l'on doit à Sierra, une compagnie américaine très productive dans le domaine.



## Take A Break : Crosswords (Sierra)

Quel dommage que ce jeu de mots croisés ne soit pas traduit en français. Les anglophobes devront l'oublier ! Je parle bien d'un jeu car, seul ou contre d'autres joueurs, vous allez devoir trouver les définitions, aidé que vous êtes par une petite bonne femme en haut de l'écran. Proposant de très nombreuses options et des challenges vraiment intéressants, Crosswords est génial.



# 3615 GEN PC LES PROS

**TU VEUX ALLER PLUS LOIN  
AVEC TA MACHINE ?**

**TU VEUX CONNAITRE LES  
TRUCS DES PROS ?**

**TU AS DES QUESTIONS  
DIFFICILES ?**

**TU AS DECIDE DE NE PLUS  
PARAITRE IDIOT ?**

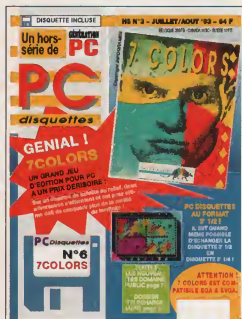


**TAPE \*RED, \*FICHES, \*DICO,  
\*SOS...**

# Pressimage présente

Chez votre marchand de journaux

**JOUEZ SUR  
VOTRE PC  
POUR 64 F  
SEULEMENT**  
**1 Grand Jeu  
du Commerce  
pour votre PC  
7 COLORS**



- ☐ Je commande le N°8 de PC Disquette 64 F : 7 COLORS
- ☐ Je commande le N°1 ☐ le N°2 ☐ le N°3 ☐ le N°4 ☐ le N°5 ☐ de PC Disquette (prix unitaire : 64 F)
- ☐ Je m'abonne pour 6 numéros à partir du N°8 : 294 F (90 F d'économie)
- ☐ Je m'abonne pour 12 numéros à partir du N°8 : 540 F (228 F d'économie)

\*Port compris.

Nom .....  
Prénom .....  
Adresse .....  
CP ..... Ville .....

Je joins mon règlement par chèque ou CCP à l'ordre de Pressimage : 210, rue du Fg St Martin - 75010 Paris.

Chez votre marchand de journaux

**Faites plaisir  
à votre micro**  
**1 Grand Jeu  
du Commerce  
pour votre Amiga  
ou votre ST  
WIZBALL  
POUR 49 F  
SEULEMENT**

Amiga Disquette ST Disquette



- ☐ Je commande le N°3 de Amiga Disquette 49 F : WIZBALL
- ☐ Je commande le N°2 de Amiga Disquette 49 F : DISC
- ☐ Je commande le N°1 de Amiga Disquette 49 F : STREET FIGHTER
- ☐ Je commande le N°4 de ST Disquette 49 F : WIZBALL
- ☐ Je commande le N°3 de ST Disquette 49 F : DISC
- ☐ Je commande le N°2 de ST Disquette 49 F : STREET FIGHTER

\*Port compris.

Nom .....  
Prénom .....  
Adresse .....  
CP ..... Ville .....

Je joins mon règlement par chèque ou CCP à l'ordre de Pressimage : 210, rue du Fg St Martin - 75010 Paris.

Chez votre marchand de journaux

**JOUEZ SUR  
VOTRE MAC  
POUR 64 F  
SEULEMENT**  
**1 Grand Jeu  
du Commerce  
pour votre Mac  
CRAZY  
CAR 2**

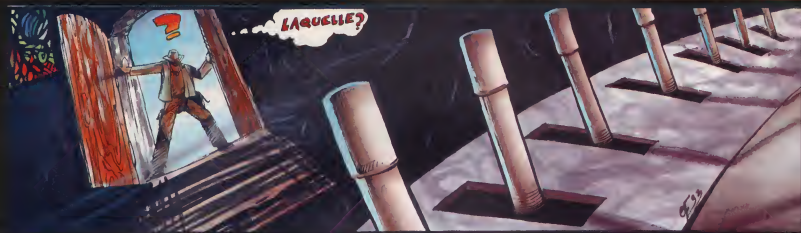


- ☐ Je commande le N°3 de Mac Disquette 64 F : DISC
- ☐ Je commande le N°2 de Mac Disquette 64 F : Mamba
- ☐ Je commande le N°1 de Mac Disquette 64 F : PICK'N'PILE
- ☐ Je m'abonne pour 6 numéros à partir du N°3 : 294 F (90 F d'économie)
- ☐ Je m'abonne pour 12 numéros à partir du N°3 : 540 F (228 F d'économie)

\*Port compris.

Nom .....  
Prénom .....  
Adresse .....  
CP ..... Ville .....

Je joins mon règlement par chèque ou CCP à l'ordre de Pressimage : 210, rue du Fg St Martin - 75010 Paris.



**Les jeux d'aventure** sont sans conteste le genre de softs qui ont rendu le PC si attrayant aux yeux de nombreux joueurs. Installables sur vos disques durs, ils ont subi de très sérieuses améliorations dans leur réalisation mais aussi et surtout dans les interfaces de commandes ! La traduction en français des versions étrangères est devenue très courante.

# DAY OF THE TENTACLE

**A**u secours ! Ça c'est le premier mot que j'ai prononcé lundi en me réveillant après avoir joué une grande partie de la nuit à Day Of The Tentacle. Pendant mon sommeil j'ai rêvé d'un horrible tentacule violet qui me poursuivait afin de conquérir le monde. Ma seconde pensée fut "Pas de panique", ce n'est que le dernier jeu d'aventure de Lucas Arts distribué par Ubisoft, Day Of The Tentacle : Maniac Mansion 2. Ma troisième réaction fut une énorme crise de fou rire en repensant à mon aventure. Il faut dire que dans le genre loufoque et drôle, il y a longtemps que nous n'avions pas vu quelque chose dans le genre de Day Of The Tentacle.

En résumé, Bernard, Laverne et Hoagie sont tranquillement chez eux, lorsque quelqu'un frappe à la porte. Passé le premier étonnement, vous vous rendez compte que c'est un hamster qui se trouve sur le pas de la porte. Celui-ci apporte une lettre aux trois amis, qui en fait est un appel au secours émanant du tenta-



cule vert. Il est retenu prisonnier, ainsi que le tentacule violet, par le docteur Fred. Pourquoi ? Tout simplement parce que le tentacule violet a bu une étrange substance sortant du laboratoire du docteur Fred, et qu'à la suite de ça, celui-ci s'est pris d'une envie folle de conquérir le monde (accessoirement, des bras lui ont poussés). Une fois arrivés dans la maison du docteur Fred, les trois amis commencent leurs investigations. Bernard qui est une sorte de petit génie complètement irresponsable se charge de diriger les opérations. Laverne, une fille fortement perturbée par ses

études en anatomie et pour être plus précis passionnée par la dissection de tout ce qui lui passe par les mains, se charge du rez-de-chaussée. Hoagie, un passionné de musique et plus particulièrement de tout ce qui concerne les percussions, va voir dans les étages. Pendant ce temps, Bernard qui s'ennuie un peu à tout coordonner depuis le hall d'entrée, ouvre l'horloge de grand-père et y trouve un passage secret (pas d'affolement, c'est complètement logique). Le passage débouche dans le laboratoire du docteur Fred et ainsi Bernard peut délivrer les pauvres tentacules. Naturel-







lement, une fois libéré, Violet repart à la conquête du monde à la grande surprise du gaffeur de service. Après cette superbe bêtise, il ne reste plus qu'à réparer ce qui peut l'être. C'est pourquoi le docteur Fred décide de renvoyer nos trois amis hier (comprenez dans le passé !) afin de stopper Violet avant qu'il ne boive le terrible produit qui l'a transformé. C'est la seule solution ! Naturellement comme le diamant de la machine à remonter le temps est un diamant synthétique, les chrono-toilettes (et oui !) se dérèglent et tout par en quenouille. Bernard retrouve aujourd'hui dans le laboratoire, Laverne se retrouve dans un arbre près du laboratoire dans le futur et Hoagie atterrie près des toilettes de la maison de Fred mais 200 ans dans le passé. Jusque là, tout va pour le mieux. Il reste toujours à nos héros à sauver le monde mais tout est plus simple car ils sont chacun à une époque différente. Dans l'ordre des priorités, il vous faut donc ramener Laverne et Hoagie, aller hier pour contrer Violet. Pour cela, il faut que Hoagie qui est dans le passé arrive à trouver une source d'énergie pour sa chrono-toilette et que Laverne échappe aux tentacules dans le futur. J'oubliais, Bernard doit trouver un moyen pour se fournir un diamant afin de faire remarcher la chrono-voiture



LUCAS ARTS - 386 SX au minimum -  
VGA 256 couleurs - souris - 1 joueur.



qui dirige les chrono-toilettes. Quoi de plus normal ? ! Les trois amis ne sont pas complètement coupés les uns des autres puisqu'ils peuvent se transmettre des objets à travers les "WC temporels". Cela rend le jeu encore plus fou puisque lorsque l'un des personnages trouve un objet à son époque, vous ne pouvez pas être sûr qu'il lui soit bien utile. Surtout que du fait de l'histoire délirante de Day Of The Tentacle, vous ne serez jamais certain de l'utilisation précise d'un objet. L'intérêt du jeu vient principalement de son scénario



qui est le meilleur dans le genre comique. Certains dialogues vous feront mourir de rire de même que certaines animations. En effet, au cours du jeu vous avez des scènes animées qui interviennent afin de vous expliquer ce qui se passe au cas où vous seriez un peu perdu. Toutes les images sont dans le genre cartoon permettant ainsi des effets très cocasses. Il ne faut jamais perdre de vue que tout peut arriver, il ne faudra donc pas vous étonner de pouvoir passer par la cheminée pour arriver au toit ou de devoir poursuivre un dentier sauteur ou encore de jouer au bowling avec des tentacules (les tentacules étant les quilles).

Pour jouer, vous disposez de l'interface à la Lucas Arts. C'est à dire un menu qui vous propose différentes actions telles que prendre, regarder, pousser, parler, tirer, donner... Ce principe est simple et fait ses preuves. Vous jouez entièrement à la souris et l'icône se transforme lorsque vous pointez sur un objet intéressant à l'écran. Autre fait intéressant, le jeu est en français.

Résumons : en cas de crise de morosité, il est fortement conseillé par de nombreuses autorités médicales de jouer à Day Of The Tentacle. ■

## Les points forts :

- Les graphismes et surtout les animations faisant ressembler le jeu à un gigantesque dessin animé.
- La traduction en français réussie.
- L'humour omniprésent qui va vous faire travailler les abdominaux !
- Le scénario avec trois personnages à diriger en même temps, impliquant une notion temporelle qui manque à beaucoup d'autres jeux de ce genre.





# THE LOST FILES OF SHERLOCK HOLMES

**L**ondres 1886. Le "fog" recouvre comme à l'accoutumée ses rues et ses squares où tout peu arriver. Nous sommes juste derrière le Regency Theatre à l'entrée des artistes. Une silhouette des plus mystérieuses se cache derrière une caisse, allume une cigarette et semble attendre quelque chose. A ce moment là, une jeune et frêle femme sort. La silhouette court vers elle et c'est le drame : un meurtre d'une violence quasi-insupportable. Complètement déboussolé et craignant faire fausse route, Scotland Yard fait appel au plus célèbre des détectives : Sherlock Holmes. Celui-ci, en pleine séance de faïencerie en compagnie de son inséparable acolyte le Dr Watson accepte



l'invitation alléchante. C'est là que vous entrez en jeu. L'enquête va vous faire découvrir cette somptueuse ville pleine de mystères et à l'ambiance si souvent glauque. Je ne vais pas vous enlever le plaisir de résoudre cette sombre affaire mais sachez que ce meurtre est le premier d'une longue série.

The Lost Files of Sherlock Holmes possède un système de jeu très proche de celui d'Indiana Jones. En effet, comme vous pouvez le voir à travers les photos d'écran, vous dirigez Sherlock grâce à des icônes aux fonctions bien définies. Sherlock peut ainsi bouger ou prendre des objets, donner, parler, etc...



Bref, le système devrait désormais vous être très familier. Durant toute l'enquête, le Dr Watson sera à vos côtés pour vous assister et sera bien souvent de très bon conseil. De nombreuses options permettent de configurer le jeu pour mieux exploiter les capacités de votre machine.

Graphiquement, TLFOSC vous met tout de suite dans une ambiance très "Jack L'éventreur". On ressent bien cette atmosphère pesante et obscure à travers le style et les couleurs utilisés. Il suffit pour cela de regarder l'introduction du jeu pour constater que vous allez entrer dans un univers glauque où tout semble illogique. Et pourtant... Toutes les énigmes que vous aurez à résoudre sont extrêmement logiques et on n'est que rarement bloqué dans ce jeu. Les dialogues sont très importants car c'est là que vous glanerez la plupart des informations primordiales. On découvre même un mini jeu de fléchettes puisque lors de votre évolution vous aurez à battre quatre joueurs avant d'obtenir un renseignement de prime importance, mais je n'en dis pas plus.

L'ambiance musicale est tout aussi pesante et l'on est bien souvent mal à l'aise (le pied !). Elle est de plus agrémentée par moments de bruitages totalement digitalisés ainsi que de dialogues. Cela apporte une touche de réalisme sonore qui est loin d'être négligeable. Si vous aimez les ouvrages de Conan Doyle, vous retrouverez dans ce jeu tout ce qui a fait leur succès. Un must dans le genre. ■

**ELECTRONIC ARTS - 386 SX au minimum - EMS conseillée - VGA 256 couleurs uniquement - 29 Mo sur le disque dur - souris - 1 joueur.**

## Les points forts :

- Système extrêmement intuitif et facile d'accès.
- Intrigue très bien écrite, abondante et à un excellent scénario.
- L'ambiance musicale est très bien rendue grâce à des graphismes parfaits et un contexte sonore sublime pour peu que vous possédiez une carte sonore !





# SHADOW OF THE COMET

**S**hadow Of the Comet est le premier jeu d'aventure d'Infogrames de la collection L'Appel de Cthulhu, inspiré des romans de H.P. Lovecraft. Pour votre personnage, qui est journaliste, tout commence le 7 mars 1910 à New-York. Après quelques recherches, il tombe sur un document écrit par un dénommé Boleskine relatant une étrange aventure dans la ville d'Illsmouth le jour du passage de la comète de Halley. Boleskine aurait aperçu de nouvelles constellations dans le ciel et surtout autre chose qui l'aurait rendu fou. Intrigué par cette histoire et toujours à la recherche d'un article, votre personnage décide de se rendre sur les lieux afin d'enquêter, surtout que la comète repasse dans quelques jours près de la terre. Voici des extraits du journal personnel de votre personnage :

Premier jour : Après un voyage mouvementé, j'arrive enfin dans le village d'Illsmouth. Je suis accueilli par le docteur Cobble et par le maire. Ceux-ci m'accompagnent à ma chambre où sont déjà arrivés mes bagages. Ma première action est de me promener un peu dans le village afin d'avoir une bonne idée de son plan. Maintenant que je



photographiques, je vais en acheter au magasin du village. Maintenant direction les archives de la mairie pour voir si l'enfant ayant accompagné Boleskine dans sa randonnée vie toujours. Sur place

## Il faut du courage pour arriver à la fin mais aux audacieux rien d'impossible...

connais plus ou moins la disposition des maisons et leurs occupants, il me sera possible d'aller rapidement d'un point à un autre sans me perdre. Ayant oublié d'acheter à New-York des plaques

je fais la connaissance de Mr Jugg, l'archiviste, qui semble en savoir beaucoup plus qu'il ne le dit. Il m'invite à repasser le voir en fin de journée et m'autorise à consulter la liste de l'état civil.



L'homme vie toujours ! Il habite dans la vieille pêcherie près du port. Arrivé sur place je trouve un vieil homme dormant sur un matelas de paille. En le regardant je m'aperçois à ma grande stupeur qu'il possède des mains palmées ! Après une petite discussion je suis un peu effrayé par ses dires. Franchement son histoire de grands anciens et de civilisation avant l'homme ne ressemble à rien, la solitude l'a certainement rendu fou.

Deuxième jour : Réveillé de bon matin, je décide d'aller faire un petit tour en forêt afin de trouver ce fameux cercle de pierre. Après deux heures de balade je me force à rentrer mais en chemin je ramasse quelques branches, on ne sait jamais, cela peut servir. En revenant à la place du village, j'assiste à une altercation entre des gitans et un officier de police. Trouvant les remontrances un peu fortes, je prends la défense des gitans et je me fais rembarquer par le policier. J'ai une carte en ma possession que je ne comprends pas, il me semble qu'elle peut m'indiquer la localisation du cercle de pierre. Eureka ! la carte était truquée et il m'a suffi d'utiliser un peu d'alcool pour faire apparaître un vrai plan. Avec les informations que j'ai







trouvées sur le fusil chez Jugo, j'ai enfin réussi à trouver le cercle de pierre. En allant à la taverne pour trouver quelqu'un qui pourrait m'accompagner, j'assiste à une bagarre. Prenant le parti de défendre le plus faible, je m'empare d'une barre de fer et je tape sur les deux frères. Je gagne de cette manière la reconnaissance du pauvre garçon qui était frappé. Il me propose de m'accompagner ce soir au cercle de pierre...



Voici le début de votre aventure qui comme vous pouvez le constater est complexe, il vous reste bien des mystères à élucider. Il vous faudra beaucoup de courage pour arriver à la fin, mais aux audacieux rien n'est impossible !

La gestion du jeu s'effectue grâce à une série d'icônes très simples qui vous permettent de parler, d'utiliser, de donner... De plus lorsque vous êtes dans un endroit où il y a quelque chose à trouver, une ligne joignant votre personnage et l'objet apparaît lorsque vous vous en approchez. Ainsi il y a peu de chance, si vous visitez tous les lieux, que vous oubliiez un indice important. Côté réalisation, le graphisme est sympa, beau sans être somptueux. La musique retranscrit parfaitement



l'ambiance d'horreur et de mystère du jeu avec quelques effets sonores qui risquent de vous faire dresser les cheveux sur la tête ou du moins vous occasionner quelques palpitations cardiaques.

Shadow Of the Comet vous posera certainement quelques problèmes au niveau du scénario qui est certainement l'un des meilleurs et des mieux construits depuis longtemps, mais toutes les actions à accomplir sont souvent logiques. Si vous êtes bloqué, réfléchissez et vous trouverez, avec un peu de mal, la solution, ceci fait en partie le charme de ce jeu. Si tout vous est livré sur un plateau... ce n'est plus drôle ! ■

**INFOCRAMES** - 286 à 16 Mhz au minimum - VGA 256 couleurs uniquement - 1 Mo de Ram - 8 Mo sur le disque dur - En français - Ad Lib., Soundblaster, SoundSource - souris



## Les points forts :

- Le jeu est en français.
- Le scénario est excellent.
- L'ambiance, digne de Lovecraft.
- Le système de jeu, pratique et puissant.
- La solution parue dans le numéro 56 de Génération 4.





# MONKEY ISLAND II

**V**ous avez été des milliers à vous passionner pendant des dizaines d'heures pour *The Secret Of The Monkey Island*, un jeu d'aventure développé par Lucasfilm Games. Vous y dirigiez un jeune homme, désireux de devenir un vrai pirate, effectuant de ce fait toute une série de missions dangereuses ! Voici votre héros adoré de retour, avec à la clef un terrible affrontement entre Guybrush et le fantôme Lechuck.

Tout commence pour vous alors que vous vous ennuyez ferme sur une île des Caraïbes, racontant vos exploits passés à d'autres pirates complètement "inintéressés" et inintéressants. Vous décidez alors de repartir à l'aventure en partant à la recherche d'un trésor : Big Whoop. Hélas, la ville où vous débutez est tombée sous le joug d'un brigand, Largo, qui a imposé un embargo sur tout et sur tous. Vous ne tardez pas d'ailleurs à faire les frais de son fructueux commerce et vous voici après quelques secondes de jeu sans un sou ! Vous devrez donc dans un premier temps vous débarrasser de ce gêneur. Pour cela, vous devrez



revenu d'outre tombe pour se venger. Vous voici donc à nouveau en quête d'un moyen de vaincre définitivement ce satané pirate. Il faudra à nouveau avoir recours aux bonnes vieilles recettes vaudou,

verrez alors les décors scroller. Guybrush se rend de lui-même à l'endroit où vous cliquez si c'est possible, évitant au passage les obstacles. En bas de l'écran, une série de verbes permet de prendre un objet, de parler à quelqu'un, de pousser un bouton... Toujours en bas, vous voyez les objets en votre possession, qu'il faudra utiliser judicieusement pour passer les divers obstacles qui vous

## "L'Île au Trésor" revue et corrigée par LucasArts : magique !

réussir à confectionner une poupée vaudou, pour avoir une certaine influence sur le malfait. Il vous faudra donc récupérer divers éléments appartenant à Largo : salive, cheveux, vêtement... Ceci fait, vous découvrirez alors avec horreur que votre ennemi juré, le pirate fantôme Lechuck, est

mais attention car Lechuck n'hésitera pas à utiliser les mêmes armes ! Vous déplacez votre personnage sur divers écrans, en cliquant simplement avec votre souris à un endroit du décor. Parfois, certains lieux feront plusieurs écrans de larges. En arrivant en bout d'écran, vous



barreront la route. Les énigmes sont rarement très difficiles et pour ceux qui débütent, le mode de jeu facile permet de les simplifier au maximum.

Le plus important resta sans doute les dialogues, assez faciles à gérer, dans lesquels il faudra faire preuve d'un peu de jugeotte pour obtenir renseignements et aides de la part des divers personnages.



**LUCASARTS** - Jeu en français - AT ou compatible, 286 à 16Mhz - Ecran et carte VGA/MCGA couleur - souris - 640 Ko de Ram - Supporte toutes les cartes sonores (Ad Lib, Roland, Soundblaster, SoundMaster 2) - Solution parue dans le N°55 de Génération 4.



### Les points forts :

- Traduction parfaite, respectant l'humour loufoque des auteurs.
- Les graphismes sont superbes, avec quelques scènes animées magnifiques.
- Musique interactive utilisant le système I-Muse de LucasArts.
- Plusieurs niveaux de difficultés rendent l'aventure accessible à tous et à toutes.
- Solution parue dans le numéro 55.



musicaux, qui changent d'un endroit à un autre, de façon discrète et mélodieuse, grâce à un procédé de musiques interactives développé par LucasArts et nommé I-Muse. Le joueur s'en rend à peine compte et il apprécie pleinement la continuité de l'aventure. Un peu trop facile pour les joueurs confirmés, voici celui qui remporta le 4 d'Or du meilleur jeu d'aventure en 1991. Une référence en la matière ! ■

Vous aurez généralement le choix entre plusieurs phrases possibles au cours d'un dialogue et il faudra jongler avec ces possibilités, mais rassurez-vous, là encore, c'est assez simple.

Toute l'aventure est enveloppée dans une trame de thèmes







# ALONE IN THE DARK

**C**ette aventure vous renvoie quelques années en arrière, et plus précisément au début de notre siècle. Le scénario que vous allez découvrir s'inspire très largement du monde et des romans de l'écrivain américain H.P. Lovecraft, visionnaire et précurseur du style horreur-fantastique. Le jeu débute en vous expliquant que Mr Jeremy Hartwood a récemment été retrouvé mort dans sa demeure du Derceto. Les autorités ont conclu à un suicide. D'après son majordome, Mr Hartwood semblait extrêmement tourmenté ces derniers temps et passait son temps à traduire de vieux manuscrits de la bibliothèque et ne consacrait plus à son sommeil que de trop courtes heures, d'ailleurs entrecoupées de terribles cauchemars. Vous voilà plongé dans l'ambiance : maintenant, c'est à vous de jouer.

Les motivations qui vous pousseront à aller enquêter sur les lieux du drame varieront en fonction du personnage que vous désirez diriger au cours de vos investigations. En effet, vous avez le choix entre un homme et une femme. La femme, c'est Emily Hartwood, la

nièce de feu Jeremy Hartwood qui, très soupçonneuse à l'égard du suicide de tonton décide de visiter elle-même l'étrange demeure. L'autre personnage qui vous est accessible est Edward Camby, détective privé de son état, engagé par Miss Hartwood pour faire toute la lumière sur le suicide de son oncle. Quel que soit le personnage que vous décidez de prendre en main, sachez qu'ils caractéristiques sont iden-

telles vous allez avoir accès. Vous voyez votre voiture arriver dans le lointain et se garer devant les grilles de la sombre demeure. Votre personnage en descend et se dirige vers la grande porte d'entrée du manoir. Comme vous vous en doutez, à peine la porte passée, celle-ci se referme aussi mystérieusement que bruyamment derrière vous, et faites moi confiance, ce ne sera pas une partie de plaisir que de la passer dans

## De l'horreur et de l'action pour une aventure passionnante...

tiques, alors pas de machisme intempestif. D'autre part sachez que si vous aimez les grands espaces verts, ce jeu n'est pas fait pour vous. En effet, toute l'aventure se déroule en intérieur entre les quatre murs de l'immense bâtisse de Derceto. Une scène d'introduction de toute beauté vous amène au début du jeu et vous laisse imaginer toutes les qualités aux-

quelles vous allez avoir accès. Vous voyez votre voiture arriver dans le lointain et se garer devant les grilles de la sombre demeure. Votre personnage en descend et se dirige vers la grande porte d'entrée du manoir. Comme vous vous en doutez, à peine la porte passée, celle-ci se referme aussi mystérieusement que bruyamment derrière vous, et faites moi confiance, ce ne sera pas une partie de plaisir que de la passer dans

Comme les images vous permettent de le voir, les graphismes sont très originaux pour un jeu d'aventure. En fait, ce système de graphisme est le grand point fort d'Alone In The Dark. Ce jeu permet la représentation en 3D de votre personnage sur des décors Bitmap, tout en laissant à celui-ci la possibilité d'accomplir des actions à l'écran. Le personnage est constitué d'un certain nombre de polygones qui, assemblés les uns aux autres, forment le personnage. Lorsque le personnage se déplace, ou se tourne, il ne reste plus à l'ordinateur qu'à recalculer la position de chacun des points de chaque polygone, comme dans un simulateur de vol, et le tour est joué. En fait, lorsque vous entamez un mouvement, l'ordinateur connaît un certain nombre de positions et il calcule toutes les positions intermédiaires. Si par exemple vous lui dites de tirer au fusil il connaît la position de base, celle où il va épauler et celle où il tire. Toutes les positions intermédiaires entre la position de base et le moment où il épaulé sont calculées. Comme vous vous en doutez, ces énormes quantités de calculs nécessitent un ordinateur puissant. Mais même si vous ne disposez que d'une petite bécane, le jeu ne ralentira pas pour autant. Le principe est que plus votre machine est puissante plus elle calculera de positions





intermédiaires. Sur un 286 l'ordinateur calcule et affiche 20 positions/seconde, avec un 486 à 50MHz vous aurez jusqu'à 70 images/seconde ! Les graphismes des décors, eux, ne bougent pas et sont en bitmap (dessins) VGA 256 couleurs. Somptueux. Une des autres grande nouveauté du jeu vient de ses angles de vue. En fonction de l'endroit où vous vous trouvez dans une pièce, vous disposerez de différents points et angles de vues (pouvant aller jusqu'à cinq) complètement différents et positionnés pour toujours donner un maximum d'intensité à l'action. Le nombre d'animations à la disposition de votre personnage est tout simplement ahurissant. Si vous utilisez un fusil, vous le verrez épauler, tirer et subir le recul, s'il porte une lanterne vous verrez celle-ci dans sa main, il peut également tirer à l'arc, lancer des objets, se battre à coup de poings, de pieds, à l'épée, au couteau, courir, pousser des objets...

En plus de tout cela, Alone In The Dark est le premier jeu vous donnant une telle latitude dans le choix de vos actions. Par exemple, dans le grenier, vous serez très vite confronté à un monstre surgissant de la fenêtre. Vous pourriez le combattre, mais si vous êtes un peu futé, vous pouvez éviter le combat en poussant une armoire devant la fenêtre. En fait, si vous êtes débrouillard, vous pourriez éviter ou au moins faciliter énormément tous les combats.

De plus n'espérez pas finir ce jeu en deux heures car non seulement le nombre de pièces est impressionnant mais en plus la demeure est assise sur un complexe sous terrain de taille fort respectable et le nombre d'énigmes et de monstres qu'il vous faudra déjouer est impressionnant. Le dernier point fort de ce jeu est sans conteste son ambiance sonore. Hurllements, coups de fusils, portes qui grincent, bruits de pas, tout est prélevé à des bruitages de qualité stupéfiante et un petit thème musical très simple mais génial soutient l'action en permanence.

En ce qui concerne la jouabilité, là non plus, pas de problème. Tous les mouvements et la gestion de tous les objets se font à l'aide de six touches du clavier et d'un système de menus. Au bout de cinq minutes vous maîtrisez complètement le truc. Encore une petite idée intéressante : lorsque vous faites une sauvegarde de votre partie, une image de la dernière action que vous effectuez est sauvee en même temps. Pratique, non ?

Doté de graphismes extra, d'une animation à couper le souffle, d'une ambiance sonore carrément géniale si vous possédez une carte sonore et d'une bonne jouabilité, Alone In The Dark s'est imposé sans problème comme LE jeu d'aventure de l'année 1993 et a remporté haut la main le 4 D'OR du jeu d'aventure. Un must incontournable. ■

**INFOGRAMES - Jeu en français - 386 SX à 16 Mhz au minimum, avec 5,5 Mo sur le disque dur. - 560 Ko pour programme exécutable - VGA couleur uniquement - Ad Lib, Soundblaster, Covox, Disney Sound Source - 1 joueur.**

## Les points forts :

- Animation du personnage en 3D.
- Originalité des vues des pièces.
- Scénario captivant basé sur Lovecraft.
- Une véritable angoisse du joueur.
- Sons digitalisés réalistes.





# INDIANA JONES & THE

**C**hanceux sont les possesseurs de micro-ordinateurs. Ils peuvent découvrir ce mytique héros des temps modernes dans de nouvelles aventures inédites au cinéma. "Indiana Jones and the Fate of Atlantis" vous emmène à la recherche de cette civilisation parfaite que Platon (vous savez, ce philosophe grec qui gonfle tous les élèves de terminale avec ses écrits fortement inspirés par son maître Socrate) décrivait dans je ne sais plus quel ouvrage. A travers le personnage d'Indiana Jones, l'archéologue le plus connu au monde, vous serez amené à enquêter, à déjouer les pièges et comme à l'accoutumée à contrecarrer les plans des nazis et de leur "magnifique" et ô combien grandissime "Führer".

Lorsque l'histoire commence, Indy est à la recherche d'une mystérieuse statuette dans les greniers du Barnett College (où toutes les filles sont folles de lui si vous vous souvenez). Après l'avoir découverte, Indy rejoint son patron et néanmoins ami Marcus qui est en compagnie d'un certain Mr Smith. En ouvrant la statue, Indy découvre une perle brillante : de l'orichalque. En fait, Mr Smith est un agent du troisième Reich qui essaie tant bien que mal (et avec beaucoup de violence) de glaner un maximum d'informations qui semblent quelque peu abstraites pour notre héros. Par la suite, Sophia Hapgood, l'ancienne assistante d'Indy, entre en scène et ils découvriront au cours de leur périple à travers le monde que les nazis sont à la recherche de L'Atlantide, une civilisation qui possédait, d'après les légendes, l'arme absolue.

Prenant son courage à deux mains, Indy est une fois de plus bien décidé à ne pas laisser faire ce fou d'Hitler et ses acolytes qui pourraient dans ce cas devenir les maîtres du monde.

Pour ceux qui débuteraient dans le monde des jeux vidéo, Indiana Jones 4 est le deuxième jeu d'aventure utilisant ce personnage et ce système extrêmement convivial. En effet, contrairement aux jeux d'aventure d'il y a cinq à dix ans, Indy 4 est ce qu'on appelle com-



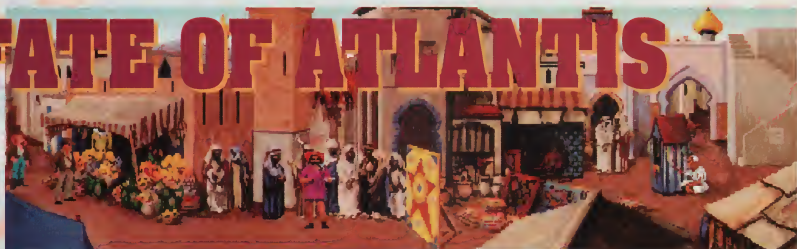
munément un jeu d'aventure animé. L'écran est séparé en deux parties. Sur le haut de l'écran, vous pouvez voir les divers personnages bouger, agir, vivre. C'est là que vous pourrez observer les décors et autres visuels importants pour votre progression. Sur le bas de l'écran se trouve les divers icônes permettant de contrôler Indy et par intermittence Sophia. On peut ainsi leur faire prendre des objets, ouvrir, fermer, donner, parler, pousser, tirer et regarder.

C'est aussi dans cette partie de l'écran qu'on trouve l'inventaire des personnages dirigés. La progression de l'intrigue est entrecoupée de scènes dites "cinématiques" où le joueur n'intervient pas. Ce sont généralement des scènes qui permettent de découvrir des indices ou encore de voir ce qui se passe chez l'ennemi un peu à la manière d'un film cinéma. Contrairement à beaucoup de jeux de ce type, Indy 4 bénéficie d'un système de dialogues qui donne au jeu





# FATE OF ATLANTIS



**LUCASARTS** - Version française - 286 et au dessus - RAM 640Ko minimum - VGA/MCGA 256 couleurs - Souris requise - Cartes sonores Ad Lib, Roland, Sounblaster - Disque dur requis 11Mo - 1 joueur.



une toute autre dimension, bien plus humaine et réaliste. Ainsi à chaque personnage rencontré, on peut entrer en discussion pour peu que celui-ci le veuille. Vous avez généralement le choix entre différentes phrases qui entraîneront des réponses différentes.

En fait, tous les dialogues sont en arborescence. Comme de bien entendu, en fonction de vos propos vous pouvez vous en sortir sans une égratignure ou au contraire le visage tuméfié par les coups de vos adversaires. C'est ainsi qu'au tout début de l'aventure, vous ferez la rencontre d'un gardien peu accueillant mais généreux en pralines, pains, cacahuètes bref, en coups. Et oui, on ne peut renier le caractère begarneur de ce scientifique des temps modernes.

D'ailleurs en évoquant cela, ça me rappelle qu'Indy 4 n'est pas un jeu d'aventure mais trois. En effet, même si le début de l'aventure est toujours le même, les trois-quarts restants peuvent se jouer différemment. Ainsi, on peut le jouer en mode action ou rusé (ces deux-ci correspondent à une aventure où Indy enquêterait seul) et enfin en mode team c'est-à-dire avec l'aide

plus ou moins précieuse de Sophia. Cela m'amène à dire qu'Indy 4 possède une durée de vie supérieure. Du point de vue de la réalisation, "Indiana Jones and the Fate of Atlantis" est irréprochable. Graphiquement, les artistes ont fait un boulot du tonnerre de Dieu avec des décors somptueux dignes d'être convertis en décors réels pour un film. Les personnages sont plutôt bien animés et on s'y identifie facilement. De toute façon, qui n'a pas un jour rêvé d'avoir une vie d'aventurier, loin de la banalité de nos vies de citoyens.

Dans le domaine sonore, pour peu que vous possédiez une carte digne de ce nom, la musique est superbement adaptée de la partition originale de John Williams avec une multitude de variantes que crée le programme. Certains bruitages viennent agrémenter l'aventure d'Indy.

Pour conclure, Indy 4 est selon moi le meilleur jeu d'aventure sur PC (n'en déplaise à Olivier qui ne jure que par Alone in the Dark) car on y retrouve tout ce que le cinéma nous avait déjà présenté dans une nouvelle configuration "aventurière". ■

## Les points forts :

- Plaisir de retrouver le personnage d'Indiana Jones.
- Système de jeu très simple.
- Scénario digne de ceux des films.
- Traduction française de qualité.
- Graphismes VGA 256 couleurs superbes.
- Musique interactive somptueuse.



# STAR TREK

**T**hat's illogical Captain !" Cela ne vous dit rien ? Si c'est le cas, vous vous devez de vous plonger de toute urgence dans la série culte des années 80, que la télévision française nous repasse de temps en temps lorsqu'elle décide de faire de l'audience à 3h00 du matin. Le jeu d'aventure, réalisé à l'occasion du 25ème anniversaire de la série vous met au contrôle du vaisseau spatial Enterprise et de ses occupants au cours de différentes missions. Le jeu se compose de différentes phases : un jeu d'aventure proprement dit et un vrai simulateur à la Wing Commander, la première mission d'entraînement vous en persuadera très vite. Il vous est possible de diriger l'Enterprise lors d'affrontements redoutables. Vous pourrez dire à Scotty (le Chef Ingénieur) de diriger la puissance aux boucliers déflecteurs, vers les armes (les fameux "phasers" et torpilles à photon), ou encore la propulsion. Le maniement de l'engin est très simple avec plusieurs types de vues différentes, la principale étant celle la plus connue de la série avec la passerelle au premier plan et l'écran principal montrant le devant du vaisseau. Les graphismes en vol sont de type Wing Commander, c'est



vous dire la qualité, et pour compléter le tableau, c'est tout à fait fluide sur un 386 DX 40. Au fur et à mesure que vous enfoncerez des coups au but, les services de maintenance vous feront des messages d'alarme du genre "boucliers avant détruits". Mais pas de panique ; les puissants moteurs de l'Enterprise et la compétence de Scotty sont là pour vous sortir de ce mauvais pas et vous regagneront rapidement.

du poil de la bête si vous ne vous faites pas retoucher. Le seul problème c'est qu'il en est de même pour les ennemis. Le jeu est découpé en différentes missions qui peuvent être considérées comme autant d'épisodes de la série. Une fois leur compte réglé au insinuant ennemi de la Fédération, vous pouvez vous mettre en orbite autour d'une planète et commencer une mission. Bien entendu, le fameux téléporteur va faire des miracles en ce qui concerne votre descente sur la planète. Vous dirigez le Capitaine Kirk, le Dr McCoy, bien entendu le génial vulcan de l'équipe : Mr Spock, et dans certains cas un lieutenant de sécurité. Chacun d'entre eux peut effectuer tout un tas d'actions par un système très simple géré entièrement à la souris : vous cliquez avec le bouton droit et un personnage symbolisé apparaît. Si vous cliquez sur ses mains, il va utiliser quelque chose, sur sa bouche il va parler... C'est très pratique et simple à l'usage. De plus, sachez que chaque personnage a des capacités propres et que Kirk ne réparera pas aussi facilement que Spock les appareils mécaniques et électroniques. Les animations présentes sont d'excellente qualité ainsi que

l'ambiance musicale qui est tout simplement géniale, reprenant celle des "bips" étranges de l'Enterprise. La qualité des différentes aventures qui vous sont proposées est grandiose et les graphismes VGA 256 couleurs font merveille. ■



**INTERPLAY - EGA et VGA 256 couleurs uniquement - 1 Mo de Ram - 9 Mo sur le disque dur - Ad Lib, Soundblaster, Roland - souris et clavier**

## Les points forts :

- Vous retrouverez l'ambiance magique de la série mais en plus son humour quasi-permanent.
- Les graphismes, superbes et colorés.
- Les phases de combats spatiaux qui ajoutent un sérieux plus à ce jeu d'aventure.
- L'interface de jeu, très pratique.
- Le scénario, un peu court certes, mais plein de rebondissements.
- Les personnages de Star Trek, encore plus attachants que dans la série.



# △FUNWARE

<b>DISQUETTES (BOITE DE 10)</b>	
<b>3.5 HD</b>	<b>3.5 DF/DD</b>
<b>A L'UNITÉ</b>	<b>A L'UNITÉ</b>
7.00 F la disquette	4.00 F la disquette
<b>PAR 100</b>	<b>PAR 100</b>
6.50 F la disquette	3.80 F la disquette

## MACINTOSH

A-TRAIN	230
ANOTHER WORLD	300
BANE COSMIC FORGE	380
BATTLE OF BRITAIN	280
CHUCK YEAGER	290
CIVILIZATION	310
FALCON 3.0	400
HEART OF CHINA	370
INDY 4	390
LEASURE SUIT LARRY &	370

LEMINGS	260 F
NIGHT & MAGIC 3	330 F
MONKEY ISLAND 2	370 F
P51 MUSTANG	400 F
PRINCE OF PERSIA	320 F
SIM CITY DE LUXE	290 F
SIM LIFE - VF	370 F
V FOR VICTORY 3	320 F
WILLY BEAMISH	320 F
<b>MANETTE NAVIGATOR</b>	<b>870 F</b>
avec soft et adaptateur	

## AMICA 1200

ISHAR	270F	SLEEPWALKER	240F
ISHAR II	270F	TRANSARTICA	270F

**FALCON**

ISHAR	270 F
TRANSARTICA	270 F

## AMIGA / ATARI

TO CONSTRUCTION KIT 2	450F/460F
A-TRAIN	290F/
AIRBUS A320	290F/290F
AMERICAN ART OF WAR...	290F/290F
APOLYCAPI	290F/
AQUATIC GAMES	190F/
ARABIAN NIGHTS	290F/
ARMIES FATAL	290F/232F
ASHER OF EMPIRE	290F/
B-17	290F/290F
B-2	330F/330F
BATTLE ISLE	270F/
BATTLE ISLE - DISK	290F/290F
BEST OF THE BEST	290F/
BETTER STAR	290F/
BODY BLOWS	290F/
CASAB	310F/310F
CASABLANCA	290F/290F
CAMPAIGN - DISK	290F/290F
CHAOS ENGINE	290F/290F
CHUCK ROSS	290F/
CIVILIZATION	290F/290F
COMBAT AIR PATROL	290F/290F
CRAZY CARS 3	220F/232F
CRAZY CARS 4	290F/290F
CRAZY CARS 5	290F/290F
CRAZY CARS 6	290F/290F
CRAZY CARS 7	290F/290F
CRAZY CARS 8	290F/290F
CRAZY CARS 9	290F/290F
CRAZY CARS 10	290F/290F
CRAZY CARS 11	290F/290F
CRAZY CARS 12	290F/290F
CRAZY CARS 13	290F/290F
CRAZY CARS 14	290F/290F
CRAZY CARS 15	290F/290F
CRAZY CARS 16	290F/290F
CRAZY CARS 17	290F/290F
CRAZY CARS 18	290F/290F
CRAZY CARS 19	290F/290F
CRAZY CARS 20	290F/290F
CRAZY CARS 21	290F/290F
CRAZY CARS 22	290F/290F
CRAZY CARS 23	290F/290F
CRAZY CARS 24	290F/290F
CRAZY CARS 25	290F/290F
CRAZY CARS 26	290F/290F
CRAZY CARS 27	290F/290F
CRAZY CARS 28	290F/290F
CRAZY CARS 29	290F/290F
CRAZY CARS 30	290F/290F
CRAZY CARS 31	290F/290F
CRAZY CARS 32	290F/290F
CRAZY CARS 33	290F/290F
CRAZY CARS 34	290F/290F
CRAZY CARS 35	290F/290F
CRAZY CARS 36	290F/290F
CRAZY CARS 37	290F/290F
CRAZY CARS 38	290F/290F
CRAZY CARS 39	290F/290F
CRAZY CARS 40	290F/290F
CRAZY CARS 41	290F/290F
CRAZY CARS 42	290F/290F
CRAZY CARS 43	290F/290F
CRAZY CARS 44	290F/290F
CRAZY CARS 45	290F/290F
CRAZY CARS 46	290F/290F
CRAZY CARS 47	290F/290F
CRAZY CARS 48	290F/290F
CRAZY CARS 49	290F/290F
CRAZY CARS 50	290F/290F
CRAZY CARS 51	290F/290F
CRAZY CARS 52	290F/290F
CRAZY CARS 53	290F/290F
CRAZY CARS 54	290F/290F
CRAZY CARS 55	290F/290F
CRAZY CARS 56	290F/290F
CRAZY CARS 57	290F/290F
CRAZY CARS 58	290F/290F
CRAZY CARS 59	290F/290F
CRAZY CARS 60	290F/290F
CRAZY CARS 61	290F/290F
CRAZY CARS 62	290F/290F
CRAZY CARS 63	290F/290F
CRAZY CARS 64	290F/290F
CRAZY CARS 65	290F/290F
CRAZY CARS 66	290F/290F
CRAZY CARS 67	290F/290F
CRAZY CARS 68	290F/290F
CRAZY CARS 69	290F/290F
CRAZY CARS 70	290F/290F
CRAZY CARS 71	290F/290F
CRAZY CARS 72	290F/290F
CRAZY CARS 73	290F/290F
CRAZY CARS 74	290F/290F
CRAZY CARS 75	290F/290F
CRAZY CARS 76	290F/290F
CRAZY CARS 77	290F/290F
CRAZY CARS 78	290F/290F
CRAZY CARS 79	290F/290F
CRAZY CARS 80	290F/290F
CRAZY CARS 81	290F/290F
CRAZY CARS 82	290F/290F
CRAZY CARS 83	290F/290F
CRAZY CARS 84	290F/290F
CRAZY CARS 85	290F/290F
CRAZY CARS 86	290F/290F
CRAZY CARS 87	290F/290F
CRAZY CARS 88	290F/290F
CRAZY CARS 89	290F/290F
CRAZY CARS 90	290F/290F
CRAZY CARS 91	290F/290F
CRAZY CARS 92	290F/290F
CRAZY CARS 93	290F/290F
CRAZY CARS 94	290F/290F
CRAZY CARS 95	290F/290F
CRAZY CARS 96	290F/290F
CRAZY CARS 97	290F/290F
CRAZY CARS 98	290F/290F
CRAZY CARS 99	290F/290F

D-DAY	320F/320F
DARKDEED - VF	310F/-
DEERST PRIZE	280F/280F
DOMINUM	280F/260F
DODDLEBEE	220F/220F
DOODLEBUGS	220F/220F
DYNALASTER	230F/230F
ENTITY	230F/230F
GRAND PRIZ	280F/280F
FIS	270F/270F
FISH BACK	240F/-
GOAL	280F/-
GOBLIN 2	280F/280F
GREATEST	280F/290F
GUNSHIP 2000	290F/-
HANDY & SULT	280F/280F
HISTORY LINE	310F/-
HOGE - VF	230F/230F
HONEY & VENTURE - VF	310F/310F
ISNAR 2 - VF	280F/280F
JACK WHITE SMOKE	280F/280F
KOB - VF	290F/-
LEGEND KYRANDIA - VF	290F/-
LEONARD	280F/280F
LION HEART	230F/-
LUCKY	230F/230F
MACDONALD	260F/-
MACDONALD & GLAD	260F/-
MACDONALD LAND	210F/210F
MACDONALD - VF	260F/-

WICKY BOSS 2	270F/270F
NIGEL MANGS	270F/270F
1 M FOOTBALL	270F/270F
PENHOUSE NOT NUMBERS	320F/-
PERFECT GENERAL	320F/-
PIGAL FANTASIES	320F/270F
PIGAL FANTASIES	240F/-
PIGAL FANTASIES	320F/270F
POPULOUS 2	240F/240F
REACH FOR THE SKIES	290F/290F
RED WOODS	270F/270F
ROME AD 82 - VF	270F/-
SENSELESS DOCKER 2	220F/220F
SHOOTING AT THE BEAST 3	270F/270F
SHORTREY	240F/240F
SIMPLICITY	270F/270F
SLEEP EARTH - VF	270F/-
SLEMPWALKER	230F/230F
SOFTEN THE MULE	270F/270F
STREETFIGHTER 2	230F/230F
SUPER FIGHT	270F/270F
SUPER SPORTS CHALLENGE	280F/-
TRANSCARTICA - VF	280F/280F
TRUCKS AND TRUCKS	270F/270F
VRADOM II	1200F/-
WAR IN THE GULF	290F/290F
WORKS OF VF	240F/240F
WEEN - VF	260F/-
WIND COMMANDER	270F/270F

MANETTES		
FAST WINNER TURBO 2		80F/80F
SPEEDKING AUTOPIN		130F/130F
SPEEDKING AUTOPIN		180F/180F
TOPSTAR SV 127		280F/280F
LECTEURS		
EXTERNE 3.5		550F/550F
INTERNE 3.5		530F/530F
SCANNER	1050F/1050F	
BOURIS	128F/128F	
EXTENSIONS MEMOIRES		
512 Ko	H. A500	550F/550F
512 Ko	avec H. A500	270F/270F
1 Mo	AMIGA 500+	600F/600F
1 Mo	AMIGA 500	600F/600F
1 Mo	A1200 ou A600	900F/900F
1 Mo	A1200	1750F/1750F
4 Mo	AMIGA 600	1450F/1450F
DISQUE DUR 40 Mo POUR		
A500 ET A1200	950F	
EXTENSION 1 Mo 32 BITS		
RECHASSABLE		
EMPLACEMENT COPIRESCANS		
POUR 400 F		
EASY AMOS 470F/470F		
AMOS - VF		
800F/800F		

**PC ET COMPATIBLES**

3D CONSTRUCTION KIT 2	480F
A-TRAIN	320F
ACRES OF THE PACIFIC	360F
ACRES PACIFIC - DISK	700F
ACRES OVER EUROPE	360F
ADRIAN ASD - VF	140F
ALONE IN THE DARK - VF	360F
ALONE FATALE	360F
AMC	360F
BATTLECHESSE 4000 - BVGA	210F
BATTLECHESSE 4000 - VF	210F
BATTLE ISLE - DISK	310F
BETRAYAL AT KRONDOR	360F
BIG ALDRIN	360F
CBARS	340F
CAMPAIGN	380F
CAMPAIGN - DISK	360F
CHESS MANIAC	200F
CHESS MANIAC - VF	200F
CHOCOLATE	360F
COMMUNICANCE	340F
COMMUNICANCE - DISK	190F
CRAZY CARB	360F
CREEPER	310F
CREEPER - VF	310F
CURSE OF SERPENTS - VF	310F
DOGFIGHT	360F
DRAGON'S LAIR 3	290F
DRAGON'S LAIR 3 - VF	290F
DUNE 2	390F
DUNE 2 - VF	390F
EVERETT - VF	310F
EVERETT - THE BEHOLDER 3 - VF	310F
FI GRAND PRINCE	360F

FALCON 3	370F
FALCON 3 - DISK	210F
FALCON OF GLORY	210F
FLAMM BLACK - VF	280F
FLAMM BLACK - VF	280F
GOBBINS 2	300F
GOBBINS 2	300F
GRACE NAVAL BATTLE	220F
HARRIER JUMP JET	340F
HISTORY LINE - VF	340F
HISTORY LINE - VF	340F
INDY 4 ADVENTURE - VF	370F
JORDAN IN FLIGHT	220F
JORDAN IN FLIGHT	220F
LAUREL QUEST 8 - VF	370F
LAUREL QUEST 8 - VF	370F
LEGEND 2 - VF	340F
LEGEND 2 - VF	340F
LEGEND OF VALOUR - VF	320F
LEGEND OF VALOUR - VF	320F
LINKS 350 PROF. - RYGA	220F
LINKS 350 PROF. - RYGA	220F
LOST IN TIME - PART 1 - VF	370F
LOST IN TIME - PART 2 - VF	370F
LOST VICKING	310F
LOST VICKING	310F
MAGNETIC COMMAND	380F
MAELSTROM	380F
MAELSTROM	380F
MICROPROSE GOLF	335F
MICROPROSE GOLF	335F
NIGHT & MAGIC 4 - VF	340F
NIGHT & MAGIC 4 - VF	340F
NICKY BOOM	240F
NICKY BOOM 2	240F
NIGEL WANSSELL	320F
NIGEL WANSSELL	320F
PENITENCE HOT NUMBERS	320F

PERFECT GENERAL - VF	385P
PERFECT GENERAL - DISK	200P
PERFECT GOLD	200P
PREHISTORIC 2	200P
QUEST FOR PARADISE 2 - VF	360P
QUEST FOR GLORY 3 - VF	340P
QUEST FOR GLORY 3 - DISK	200P
RETURN OF THE PHANTOM	280P
REX NEBULAR	260P
REVENGE OF THE BOWEN	260P
SHADOW OF THE CONEY - VF	330P
SHADOW OF THE CONEY - DISK	200P
SIM CITY OF LUXE	320P
SIM LIFE V	210P
SIM LIFE V - DISK	200P
SPACE QUEST 6 - VF	320P
SPACE QUEST 6 - DISK	200P
STREETFIGHTER 2	280P
STRIKE COMMANDER	260P
STRIKE COMMANDER - SPEECH 18P	
STUNT ISLAND	320P
TENDRACAT	310P
TASK FORCE 1942	300P
TENNESSEE	260P
TRISTAN	320P
TRISTAN - DISK	200P
ULTIMA UNDERWORLD	310P
ULTIMA VII - PART 2	340P
ULTIMA VII - PART 2 - DISK	200P
ULTIMA VII - PART 2 - VGA	260P
VEIL OF DARKNESS - VF	260P
VEIL OF DARKNESS - DISK	200P
WAXY GRETZKY HOCKEY 3	320P
WAXY GRETZKY HOCKEY 3 - DISK	200P
WING - DISK	210P

THU GUEST	CD ROM	810F
THEY ARE IN THE DARK		410F
TUNE		410F
THE BEHOLDER 3		410F
ROY 4		410F
OF THE SINGER		460F
SHERLOCK HOLMES		460F
<b>MANNETTES</b>		
OPSTAR BV 227		290F
ONKY SPEEDING		230F
IGHTSIGHT		340F
EGAPARD II		120F
CHAMBER 280 nouveau de gris		1900 F
Opus + Tapis + Support		2400 F
DOS 6 - MAJ		480F
<b>THUNDERBOARD</b>		
SOUNDMASTER		760F
PRO LOGIC SPECTRUM 10		4800F
PRO LOGIC SPECTRUM 10		17700F
SOUNDMASTER 10 ASP		1900F
SOUNDMASTER PRO 2		1800F
WIDER		1800F
<b>PACK MULTIMEDIA CD 16</b>		
SOUNDMASTER 16 ASP		
CD ROM INTERMEDIATE		
PANASONIC MULTI-SERIES		
1 PAIRE D'ENCEINTES		
1 LOCALE TEMPERA AEREE		
		4890 F

**☎ Pour tous renseignements ou commandes, téléphonez-nous. ☎ (16.1) 40.47.89.72**  
Si vous appelez de province, faites bien le 16.1.40.47.89.72

Dans la limite des stocks disponibles

**BON DE COMMANDE à expédier à FUNWARE - B.P. 267 - 75749 PARIS CEDEX 15**

QTES	Quantité	TITRES	PRIX	NOM
				ADRESSE
				CODE POSTAL
				VILLE
				TELEPHONE
				N° CLIENT (facultatif)
				REGLEMENT : Je joins <input type="checkbox"/> Chèque Bancaire <input type="checkbox"/> CCP <input type="checkbox"/> Mandat-Lettre
				Je paierai à réception <input type="checkbox"/> Contre remboursement (+ 35)
				je paie par CARTE BLEUE / INTERBANCAIRE
				N°
				Date d'expiration : / /
				Signature obligatoire :
FRAIS DE PORT (25 F)				
Expédition colis				
TOTAL A REGLER				

**VOTRE MATERIEL DE JEUX :** ☐ ATARI ☐ AMIGA ☐ PC et COMPATIBLES ☐ CGA ☐ EGA ☐ VGA ☐ SVGA  
☐ MACINTOSH ☐ FALCON ☐ 1 MEGA ☐ STFT ☐ STE ☐ 1 MEGA ☐ 1200 ☐ 3.5 ☐ 1.44 M ☐ 720 K ☐ 5.25 ☐ 1.2 M ☐ 360 K  
☐ 1040 ☐ 570 ☐ 600 ☐ 800- ☐ 800





# REX NEBULAR

**R**ex n'est autre que le héros toquard intermédiaire du premier jeu d'aventure de Microprose. Ce héros, aussi stupide que maladroit a été embauché par une sombre crapule pour retrouver une statue perdue sur une planète lointaine. C'est à l'approche de celle-ci que commence le jeu en lui-même, d'ailleurs de façon assez brutale puisque votre vaisseau se fait tirer comme un foin le jour de l'ouverture (et on ne peut strictement rien y faire), par un vaisseau dont l'équipage est uniquement composé de femmes. Vous vous réveille donc à bord de votre poubelle spatiale (le terme n'est pas trop fort), mais quand même étanche, échoué au fond d'un océan inconnu de cette planète qui va vous réserver bien des surprises. Sans trop effleurer l'histoire, sachez que vous explorez le fond de l'océan à la découverte d'un passage, puis vous découvrirez une peuplade de femmes aussi primitives que sensuelles, un complexe de femmes assez hos-



tiles, une cité d'hommes (quasiment) désertée et d'autres petites choses que je vous laisse le plaisir de découvrir. Les graphismes de Rex Nebular utilisent à fond le procédé de rotoscoping en ce qui concerne les sprites des personnages. Ce procédé qui consiste à filmer un personnage réel, le détourner et retravailler image par image chaque phase de son mouvement donne un réalisme tout particulier à l'animation. L'humour est l'autre composante de ce jeu. En effet, non seulement Rex est un véritable crétin, mais tous les personnages qu'il rencontre ne sont pas moins ridicules. Lorsque par exemple, il découvre un vieux véhicule sur cousin d'air, il y trouve chaussettes usagées, nourours s'allumant lorsque l'on freine et des qui pen-



dent du rétroviseur. Le prototype par excellence de la voiture de beauf... Pour les obsédés sexuels (c'est à dire les 99% d'entre nous, je parle de la rédaction bien sûr, je ne me permettrais pas de prendre partie quand aux mœurs de nos lecteurs), Rex Nebular propose trois modes de jeu différents : gentillet, hum hum et salace. Si vous choisissez le dernier, vous aurez l'opportunité de découvrir pulpeuses poitrines et autres joies de la vie. En plus de ces trois niveaux, trois autres niveaux, de difficulté ceux-là, vous sont proposés. Il est à noter à ce propos qu'un bug était présent dans les premières versions du jeu si l'on choisissait le mode Easy (on était bloqué face à un hublot), mais paraît-il que le défaut a été corrigé rapidement dans les versions suivantes. Les décors sont très nombreux, variés et beaucoup d'entre eux scrollent et les ambiances sonores sont elles aussi très nombreuses. L'interface, très pratique, est constituée d'un cadre de texte dans lequel vous sélectionnez votre action et d'un inventaire dans lequel l'objet sélectionné est représenté en 3D alors qu'il pivote. D'une taille très respectable, ce jeu réjouit les anglophobes puisqu'il est disponible en français. ■

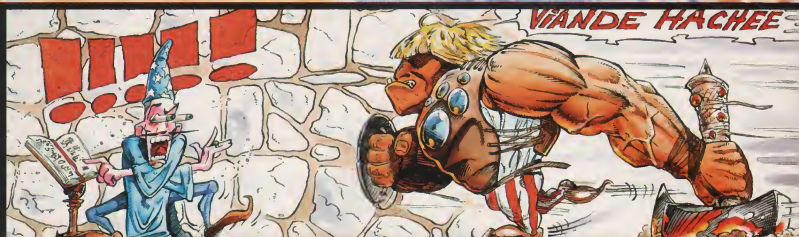


**MICROPROSE - 286 à 16 Mhz au minimum, mais un 386 DX est conseillé - Ad Lib, Soundblaster, ProAudio, Roland - souris - VGA 256 couleurs uniquement.**

## Les points forts :

- L'animation des sprites est impeccable grâce à la technique du rotoscoping.
- Niveau de difficulté très bien dosé.
- L'humour omniprésent vous fera souvent sourire et rire.
- L'ambiance qui se dégage du jeu est formidable.
- La durée de vie est très bonne.





**Les jeux de rôle** sont sans doute les jeux qui ont le plus évolué au cours des dernières années. En règle générale, vous dirigez un groupe de héros dans une aventure aux multiples rebondissements. Vivre dans un monde interactif et y faire survivre vos aventuriers sont les deux priorités de tout bon joueur. Voici quelques modèles du genre !

## BETRAYAL AT KRONDOR

**B**etrayal At Krondor est le premier épisode d'une série de jeux développée par Dynamix en collaboration avec le célèbre écrivain américain Raymond E. Feist. Auteur de "The Riftwar Saga" – une œuvre que beaucoup comparent à celle de J.R.R. Tolkien (le Seigneur des Anneaux) – Feist est un des plus talentueux auteurs du nouveau monde, même si ses romans n'ont pas encore été traduits en français. Vous dirigez un groupe d'aventuriers, engagés dans des aventures qui vont très vite complètement les dépasser. Il leur faudra très souvent combattre, mais aussi faire preuve d'intelligence et d'observation pour parvenir à s'en sortir.



Vous allez retrouver tous les éléments qui caractérisent les jeux de rôle : un monde interactif dans lequel vous évoluerez, des personnages avec des caractéristiques qui varieront en fonction de leurs actions. Un des points intéressants du jeu vient des personnalités de chacun des héros, qui interviendront à certains moments en fonction de leur caractère. Vous aurez aussi plusieurs écoles de magies disponibles, qui vous donneront accès à des sortilèges de plus en plus puissants. Avec en plus des tonnes de rencontres, amicales ou non, des objets magiques et maudits... Bref, de quoi ravir tout le monde ! Le jeu se déroule en plusieurs phases. Les écrans statiques tout d'abord, lorsque vous arrivez dans un

magasin ou dans une ville et lorsque vous rencontrez quelqu'un. Les discussions pourront d'ailleurs de temps en temps vous donner l'occasion d'interroger quelqu'un sur un sujet bien précis. En outre, divers menus apparaîtront sur ces écrans fixes pour vous donner le choix, par exemple, d'acheter quelque chose ou d'entrer dans un lieu précis en ville !

L'essentiel du jeu se déroule en temps réel, avec une vue en 3D du monde où vous évoluez. Vous y retrouverez aussi bien des décors en bitmap (arbres, personnages, sols...) que des polygones (bâtiments, montagnes...) ce qui permet au jeu d'être relativement rapide sur une machine peu puissante. Vous devrez bien sûr explorer des intérieurs, riches en sur-







prises en tous genres ! Pour aller plus vite, vous aurez aussi la vue du dessus, avec un effet de zoom variable, ce qui permettra de voir ce que vous avez exploré et surtout d'avancer plus vite. Il y a enfin la vue de combat, plutôt stratégique puisque vous devrez à chaque tour de combat déplacer vos héros et leur donner des ordres particuliers ou laisser l'ordinateur tout gérer pour vous.

Un soin tout particulier a été accordé aux graphismes, avec la participation de nombreux acteurs; digitalisés puis retravaillés pour apparaître lors des dialogues



sous forme d'écrans statiques superbes. Même pour les combats, les mouvements des personnages ont été réalisés grâce à la technique de rotoscoping. L'ensemble donne une impression de réalisme incroyable qui devrait satisfaire tout le monde.

Avec un scénario très long et complexe, une interface de jeu facile à maîtriser et un monde passionnant, *Betrayal At Krondor* mérite de figurer parmi les tous meilleurs. Seule reproche : on aurait aimé une version française. ■



**DYNAMIX/UBI SOFT - 386 au minimum (DX est conseillé) - Tout en anglais - VCA 256 couleurs uniquement - 15 Mo sur le disque dur + 350 Ko par sauvegarde - souris ou clavier**



## Les points forts :

- Le scénario, complexe, à la fois linéaire comme dans un livre et plein de rebondissements comme dans un véritable jeu interactif.
- Le monde, prenant et "réel".
- La réalisation parfaite.
- L'interface originale, très puissante.







# Ishar 2

**V**oici le nouveau né de la lignée des produits de chez Silmarils du genre jeu de rôle ! Après Crystals of Arborea et Ishar, vous voilà à nouveau en quête de nombreuses aventures pour sauver votre pays menacé de toutes parts. Vous êtes à la recherche de six morceaux d'une carte et vous devrez pour les trouver parcourir les îles avoisinantes de votre royaume. Il faudra discuter avec beaucoup de gens pour obtenir des renseignements ou de l'aide ! Deux druides pourront vous aider, mais vous devrez d'abord les ressusciter !

L'interface de jeu a été améliorée par rapport au premier Ishar et vous pourrez tout gérer via la souris, même si une combinaison souris/clavier permet de réagir plus vite à certaines situations ! Les combats sont gérés en temps réel et vous aurez l'occasion de rencontrer tout une flopée de nouveaux monstres. Seul en tout début d'aventure, vous pourrez embaucher jusqu'à quatre aventuriers en plus, pour un total de cinq compagnons. Il faudra bien sûr choisir les bons personnages, chacun ayant un métier, un niveau et des caractéristiques différentes. Il faudra surtout faire très attention à leur psychologie. Les chaotiques pourront en effet se retourner contre vous

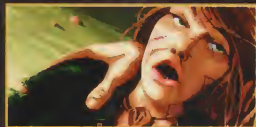


et si vous décidez de vous débarrasser d'un de vos compagnons, il faudra compter avec le vote des autres. Le pays que vous allez explorer est immense, découpé en plusieurs îles. Les paysages varieront donc énormément avec des forêts, des marais, des montagnes, des villes et des lieux fermés ! L'interaction avec le monde est plus importante que dans le premier volet. Pour vous balader dans la montagne enneigée par exemple, il faudra vous équiper de chauds manteaux en fourrure. Pour sortir d'une prison, il faudra par exemple avoir un familier qui pourra sortir de la cellule et aller piquer la clef suspendue quelques salles plus loin... Pour découvrir des passages secrets, il faudra faire très attention aux imperfections sur les murs... Partez pour un voyage fabuleux dans le pays d'Ishar ! ■

**SILMARILS** - 286 à 16 Mhz au minimum - VGA 256 couleurs uniquement - 5 Mo sur le disque dur - jeu en français - clavier, souris - 1 joueur

## Les points forts :

- Les graphismes somptueux.
- La jouabilité exceptionnelle, avec quelques petites innovations qui rendent l'interface de jeu encore plus puissante.
- Le scénario beaucoup plus complexe que dans le premier épisode.





# THE LEGACY

**H**ériter d'une superbe maison soi-disant hantée ! Quelle bénédiction pour vous, toujours à la recherche d'une histoire incroyable. A peine arrivé, vous allez cependant commencer à regretter votre venu dans cet endroit infernal, car la bâtisse regorge de secrets et de passages inter-dimensionnels. Vous allez vite découvrir à vos dépens que l'on n'affronte pas les forces démoniaques sans armes. Fantômes, manifestations occultes et créatures beaucoup plus dangereuses ont en effet envahis la demeure !

The Legacy est un jeu dans lequel vous jouez le rôle d'un personnage confronté à des aventures étranges. Il se différencie de la plupart de ses confrères par son ambiance fantastique qui devrait ravir les passionnés de Howard Philip Lovecraft et de Robert Bloch. L'histoire se déroule en effet de nos jours, mais de nombreux éléments inspirés de la littérature fantastique y ont été ajoutés. Vous devrez

## Un voyage au bout des enfers pour un héritier malheureux !

donc aussi bien trouver le moyen d'ouvrir un coffre fort et utiliser un bon vieux fusil de chasse ou un pistolet qu'avoir recours à la magie pour vaincre certains de vos ennemis. Avant de pénétrer dans la maison hantée, vous devrez cependant choisir votre personnage (parmi 8 déjà créés) et le modifier à votre



goût. Ensuite, c'est le commencement de la fin ! Tout le génie de la compagnie Microprose se retrouve dans l'interface de jeu, à la fois très pratique et puissante. Vous aurez en effet à votre disposition un certain nombre de fenêtres, que vous pourrez placer, agrandir ou réduire comme bon vous semble pour une meilleure jouabilité. La fenêtre avec votre personnage permet de visualiser vos possessions, l'état de santé de votre personnage et éventuellement de le faire progresser dans certains domaines. La fenêtre graphique est la plus importante puisqu'elle



vous permet de voir à travers les yeux de votre héros. Vous verrez les couloirs défiler sous vos yeux. Il risque vous avanciez (de case en case cependant) mais surtout les objets et les créatures qui se trouvent dans les salles et couloirs ! En cliquant directement sur les éléments présents dans cette fenêtre, vous pourrez prendre un objet, ouvrir une porte, examiner un mur...

Divres menus apparaissent en effet lorsque vous cliquez sur une partie bien précise du décor (objet, meublier, mur...). Permettant alors d'effectuer de nombreuses actions. De même, si vous cliquez en dehors des fenêtres, vous accédez aux menus pour sauvegarder ou rappeler une partie...

La magie est un élément essentiel du jeu et vous apprendrez rapidement à maîtriser certains sortilèges parmi une bonne quarantaine ! Elle est assez





pratique à utiliser, mais il faut trouver les livres de magie qui vous permettent d'apprendre de nouveaux sortilèges. En outre, il faut préparer vos sorts et surtout prévoir à quel degré de puissance vous allez les lancer ! Mais ne comptez pas que sur vos sorts car il est possible que vous n'arriviez pas à les lancer ! Vous devrez aussi discuter avec certaines de vos rencontres, pour apprendre certains points essentiels, mais aussi pour obtenir de l'aide, bien souvent en échange d'un petit service. Un autre élément assez troublant, vient de la réaction de votre personnage, qui peut-être effrayé par une créature à un tel point qu'il sera paralysé ou ne pourra pas effectuer certaines actions.



Vous croyez en finir rapidement avec la bâtisse ? Détrompez-vous, car elle révèle de multiples passages secrets, des sous-terrains et surtout des portes interdimensionnelles.

Pas besoin de faire de plan cependant, car la carte du niveau où vous êtes se dessine automatiquement au fur et à mesure de votre progression.

Il faut par contre prendre quelques notes si vous voulez bien comprendre ce qui se passe dans cette sombre demeure car le scénario se révèle un peu plus complexe que prévu.



**MICROPROSE - 386 DX 25 Mhz au minimum - 17 Mo sur le disque dur - 2 Mo de Ram - VGA 256 couleurs - souris - Tous les textes sont en français à l'écran, tout comme la documentation !**

## Les points forts :

- L'interface, certes complexe, mais très conviviale après quelques minutes de jeu.
- Les graphismes, avec de superbes textures sur les murs et les objets.
- L'ambiance inquiétante, largement aidée par quelques sons digitalisés.
- L'aventure, longue et prenante, avec une difficulté assez importante.







# ULTIMA UNDERWORLD 2

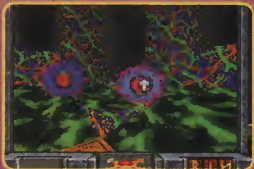
**L**E SCÉNARIO : Tout va mal au royaume de Britannia. Pendant la célébration de votre victoire sur le Gardien au château de Lord British, une cloche en pierre noire apparaît autour du bâtiment et vous isole du monde extérieur. Vous vous retrouvez emprisonné avec vos amis Iolo, Dupré, Lord British, Nyxal... Rapidement vous localisez la source du phénomène au niveau des sous-sols du château. C'est une étrange gemme noire. Après une discussion avec Nyxal, vous tombez

de l'aventure, vous découvrez 9 mondes différents : le château de Lord British, la Tour, le château de Lord Tiamat, le monde des glaces, le monde de l'épreuve des magiciens, le monde des arènes, le monde des êtres unicellulaires, le tombeau du roi et le monde des rêves. Vous aurez à vous battre dans chaque monde le moyen de le libérer de l'influence du gardien. Cela peut être la libération d'un homme, prendre la place d'un seigneur tyrannique, retrouver un objet perdu... Pour vous aider, vous rencontrerez des personnages qui an-

## Lord British est de retour avec un scénario en béton !

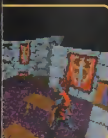
d'accord sur le fait que le Gardien est derrière ce qui vous arrive. Mais le sortilège a été jeté de manière incomplète. Il y a une faille. Vous allez pouvoir vous servir de la gemme noire pour voyager vers des mondes qui sont déjà sous la domination du Gardien. Le seul moyen pour se débarrasser une bonne fois pour toutes de cet ennemi est de le priver du pouvoir qu'il tire de ces mondes. Une fois affaibli vous pourrez peut-être le détruire et libérer le château de Lord British. Au cours

connaissent beaucoup sur leur monde. Ils vous raconteront leur histoire et vous devrez en déduire les actions que vous avez à accomplir. Vous aurez à mener à bien de multiples quêtes avant d'arriver au bout de votre aventure et certains vous entraîneront à travers plusieurs mondes. Simultanément à vos aventures des événements se produisent au château de Lord British. Vous devrez faire face à une série de meurtres et à une grève du personnel. Le scénario est très complexe mais c'est



un plaisir d'en découvrir les tenants et les aboutissants. La partie commence avec la création de votre personnage. Vous devrez déterminer son sexe, son nom, sa profession et sa main de prédilection. Chaque profession possède un capital point qui est attribué aléatoirement entre les quatre caractéristiques (force, dextérité, intelligence, vitalité). De plus vous aurez à choisir des compétences parmi celles qui vous sont proposées pour votre métier.





(manipulation d'armes, crochelage de serrures, utilisation, connaissance des légendes, magie, charisme, etc.). Une fois rentré dans le jeu, vous déplacez votre personnage dans la fenêtre graphique à l'aide du curseur de la souris qui change de forme selon la direction que vous voulez emprunter.

Vous pouvez aussi prendre directement un objet, l'utiliser, le lancer ou enclencher le mécanisme d'un sac à dos. La fenêtre de votre personnage comporte trois parties : le personnage, son inventaire, ses caractéristiques. Vous pouvez même directement des objets dans les mains de votre personnage en les prélevant sur les quatre cases réservées à cet effet. De la même manière vous pouvez changer toutes les parties de vos armures, les anneaux et les amulettes.

L'inventaire de votre personnage comporte huit cases dans lesquelles vous pouvez mettre ce que vous voulez. Des sacs vous permettront de prendre plus

d'objets. La seule limite qui vous est imposée, le poids ! Vous pouvez porter l'équivalent du double de la force de votre personnage. Les caractéristiques vous donneront le niveau de votre personnage dans une compétence. Vous pourrez ainsi juger de sa progression.

Lorsque vous faites une mauvaise rencontre, vous avez alors intérêt à passer en mode combat. Selon l'arme que vous utilisez, vous venez apparaître dans la fenêtre votre main tenant une épée, une hache, une dague... Vous aurez ainsi la possibilité d'attaquer de plusieurs façons. De même, la force de votre coup dépendra du degré de préparation de celui-ci.

La magie constituera sans aucun doute votre principale force, surtout dans les niveaux les plus élevés. Pour cela, il faudra apprendre les sortilèges auprès des autres sorciers, développer vos compétences en magie et utiliser au mieux les poisons, parchemins et autres objets magiques que vous trouverez. ■

**ORIGIN - Jeu en anglais - 386 SX au minimum si vous voulez pouvoir jouer - 8 Mo sur le disque dur - VGA 256 couleurs uniquement - Cartes Adlib, Sound Blaster, Proaudio, Roland - il faut 2 Mo de Ram dont 1 Mo en EMS - souris - 1 joueur.**

## Les points forts :

- La grande diversité des événements, des situations et des dialogues.
- La superbe représentation en 3D.
- Les textures sur les objets, le sol, les murs...
- La totale liberté de mouvement laissée au joueur. Il peut regarder vers le haut, vers le bas, courir, sauter, voler...
- Le scénario, prenant et complexe.
- L'interface de jeu, la meilleure du genre.





## ULTIMA VII PART 2

**V**ous êtes l'Avatar, héros du pays de Britannia et vos précédentes péripéties vous ont permis de vous faire quelques amis, prêts à partir avec vous dans une nouvelle aventure palpitante. Transportés magiquement dans un nouveau pays, l'île aux Serpents, vous allez essayer d'y retrouver Gwenny, la femme d'un de vos compagnons, lolo le barde, parti avec une expédition de reconnaissance. Vous allez vivre auparavant bien des aventures dans ce monde, vous découvrirez de nouveaux ennemis mais surtout de nouveaux alliés. Vous l'avez compris, voici le dernier volet de la saga des Ultima, un jeu de rôle qui mérite vraiment cette dénomination ! À l'origine de ce phénomène, on retrouve un personnage incroyable de la micro ludique, Richard Garriott, alias Lord British dans le jeu. Passé maître par les jeux de rôles, l'astronomie et le moyen âge, il a réussi l'exploit de créer un véritable monde imaginaire avec ses légendes, ses croyances et son histoire.

**Le jeu :** Vous pouvez éventuellement reprendre un ancien personnage, pour ceux qui avaient déjà eu le plaisir de jouer à "Ultima 7 : The Black Gate". Pour ceux qui découvrent ce jeu, pas de panique ! Il vous faudra juste choisir le sexe de votre héros, son nom et un visage parmi 8 possibles. Ces éléments ne sont pas à prendre à la légère, car ils interviennent vérita-

blement dans le jeu. Ainsi, lorsque vous choisissez un homme, vous pourrez utiliser vos charmes virils sur la gentille féminine, ce qui vous amènera peut-être à établir des relations très intimes avec certains des personnages rencontrés au cours du jeu. Tout le jeu se déroule dans une fenêtre en plein écran, les décors étant vus du dessus, avec un léger angle qui a permis aux auteurs de donner pas mal de relief aux éléments graphiques : bâtiments, objets, personnages... Ainsi, lorsque vous êtes à l'extérieur d'une structure, vous n'en voyez que les murs et le toit. Dès que vous posez le pied à l'intérieur, le toit disparaît et vous voyez alors tout ce qui se passe à l'intérieur du bâtiment. Tous les objets que vous voyez à l'écran peuvent être utilisés, allant des commodes à placards que vous pouvez ouvrir, aux divers aliments qui traînent que vous pouvez ingérer en passant par divers boutons et leviers que vous pouvez pousser, tourner, trébucher... L'utilisation de la souris a été optimisée au maximum. Vous pouvez, en utilisant uniquement vos souris et ses deux boutons, effectuer un grand nombre d'actions : parler avec quelqu'un, combattre un ennemi, ouvrir des portes, utiliser des objets (clés, nourriture, levier, bouton...), vous voir des armures et vêtements que vous trouverez...

En fait, vous dirigez un seul personnage, l'Avatar, ses compagnons le suivant et agissant en fonction de vos choix. Il existe en effet deux modes. Le premier, simple, fait que vos compagnons vous suivront, intervenant parfois dans les dialogues en fonction de leur propre personnalité. En mode combat, ils agissent en fonction de la stratégie que vous leur imposez par un menu : position offensive ou défensive, retraite ou débordement, utilisation des armes de jets ou combat au corps à corps... Pour progresser efficacement dans l'aventure, il faudra apprendre à discerner avec tout le monde pour



En bas de l'île, l'endroit où vous appareillez, juste à côté de la ville de Monter. Tout au nord, les marais où en vos endormant, vous vous retrouverez plongé dans le monde des rêves. À côté, la ville de Foun. Sur l'île à droite, Moonshade est la ville des magiciens, alors qu'au centre de l'île, une taverne bien accueillante vous surprendra plus d'une fois...



blement dans le jeu. Ainsi, lorsque vous choisissez un homme, vous pourrez utiliser vos charmes virils sur la gentille féminine, ce qui vous amènera peut-être à établir des relations très intimes avec certains des personnages rencontrés au cours du jeu.

Tout le jeu se déroule dans une fenêtre en plein écran, les décors étant vus du dessus, avec un léger angle qui a permis aux auteurs de donner pas mal de relief aux éléments graphiques : bâtiments, objets, personnages... Ainsi, lorsque vous êtes à l'extérieur d'une structure,



obtenir de nouvelles informations indispensables à la suite de l'histoire. En outre, en interrogeant certains individus, vous apprendrez certains détails, qui vous permettront de retrouver voir une autre personne, auparavant peu loquace, et qui cette fois-ci, vous répondra sur des sujets inaccessibles lors de vos visites précédentes. Vous devrez donc noter tous les indices que vous trouverez et surtout faire des plans pour éviter de tourner inutile. Le plus délicat prendra que vous monde vivant. Chaque indépendamment et il pour chacun d'entre comment à une heure



journée, chacun vaquant à ses occupations. Le soir, vous trouverez beaucoup de gens à la taverne locale ou à l'auberge, tandis que pendant la nuit, la plupart des individus dormiront dans leur lit ! De sauvages vous en outre de ne pas vous retrouver milieu de qui demandera, passent au bon d'heures de jeu.

Stand back!





**ORIGIN / E.A. - 386 SX 16 ou minimum - avec 2 Mo de Ram, dont 1 Mo de XMS (pas d'EMS) - écran et carte VGA couleur - 1 souris - texte en anglais à l'écran - Il faut au moins 27 Mo sur le disque dur.**

## Les points forts :

- Scénario très très très riche.
- Système de jeu très pratique.
- Impression de liberté dans le monde.
- Graphismes superbes et variés.
- Ambiance sonore sympathique.





# EYE OF THE BEHOLDER 3

**E**n quelques épisodes, la saga du Beholder aura eu raison du maître Dungeon Master qui trônait sur ST. Depuis, beaucoup ont suivi. Mais dans le cœur des joueurs, Eye Of The Beholder reste une référence.

Avant l'avènement des jeux de rôles utilisant un style graphique hyper-réaliste, les amateurs devaient se contenter d'ultimes quêtes en palette EGA (la série des Bard Tales ou celle de Sorcery). Avec Eye Of The

Beholder, les aventuriers avaient enfin l'impression de vivre des tranches de vies. Aux sombres couloirs qui défilent au rythme des pas des héros, se succèdent d'obscurités sales et de redoutables créatures.

Ces dernières ne sont plus statiques ou tirées aléatoirement comme c'était le cas auparavant mais vivent véritablement dans les donjons. Certaines gardent des pièces, d'autres pistent leurs proies au détour d'un couloir ou poursuivent les joueurs pour les frapper dans le dos.

En prenant pour support les règles d'Advanced Dungeons & Dragons, Eye Of The Beholder jouait la carte de la passion afin de conquérir le cœur des derniers éléments réalistes.

Le premier épisode guide les aventuriers sous la cité de Waterdeep. Tout n'est que cahos, morts et bruits de chaînes. Le joueur, lui, est sous le charme de ces objets lancés qui fument vers l'horizon, de boules de feu qui explosent dans une gerbe d'éclatelles.



Le second épisode intitulé The Legend Of Darkmoon introduit de nouveaux éléments. Il propose notamment des scènes en extérieur (en fait de simples donjons avec des arbres en guise de murs) mais surtout une interaction totale avec les personnages rencontrés. Les dialogues sont simplistes mais c'est déjà un premier pas. C'est également le logiciel qui permet à SSI de fidéliser son public (une action que l'éditeur de Dungeon Master a négligée en boudant le PC et en retardant sans cesse la sortie d'un second épisode). Enfin, le troisième scénario consacré à la saga mène



les personnages vers une aventure encore plus palpitante. Les aventuriers ont maintenant atteint de hauts niveaux dans leurs ordres respectifs. Par défaut, en supplantant que vous ne désirez pas reprendre votre ancienne équipe, le programme propose des personnages de niveau 11. C'est l'occasion de tester de nouveaux scénarios sur des adversaires vraiment redoutables. Si le scénario se montre encore plus saisissant que ceux présentés par les deux premiers épisodes, la réalisation de Beholder troisième du nom joue un ton en dessous. C'est trop lent, beaucoup trop lent pour ce genre de logiciel.

Comparé à des produits comme Ultima Underworld, la série Eye Of The Beholder peut sembler un ton en dessous, mais elle possède l'avantage de fonctionner sur les machines moins puissantes (286 à 16 Mhz pour les 2 premiers).

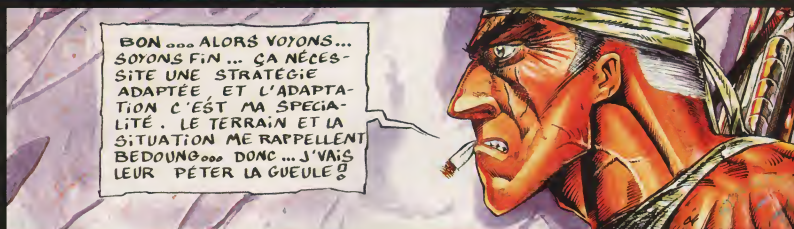


SSI - 386 20 Mh au minimum - VGA 256 couleurs uniquement - 2 Mo de Rom - 8 Mo sur le disque dur - Soundblaster, Ad Lib, ProAudio, Roland - souris

## Les points forts :

- L'interface de jeu, intuitive et pratique.
- L'aventure, avec beaucoup de combats mais aussi des énigmes.
- Les graphismes, toujours soignés.
- L'ambiance sonore, avec les bruits des monstres plus ou moins forts suivant leur proximité ; envoiissant.

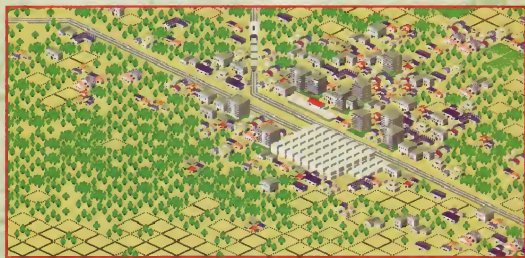




**Les jeux de stratégie regroupent plusieurs types de jeux. Outre les jeux d'échecs et les simulations de batailles, historiques ou non, on y retrouve aussi des produits plus originaux demandant au joueur de gérer un monde, une ville ou même une société. Désormais très conviviaux, ils offrent en général une réalisation de qualité !**

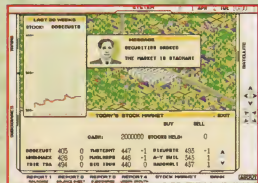
## A-TRAIN

**M**axis, le spécialiste du jeu de gestion / stratégie nous a préparé un grand retour en force avec ce superbe jeu de gestion de développement urbain et ferroviaire. Vous êtes à la tête d'une grande compagnie ferroviaire ayant pour but d'atteindre un niveau coquet de bénéfices que l'on peut chiffrer à plusieurs dizaines de millions de dollars. Pour ce faire, vous disposez d'un capital de départ et de votre bonne volonté. Le jeu vous propose divers scénarios, allant du développement du trou perdu dans la campagne profonde, à la restructuration complète du trafic en plein cœur d'une mégapole. En bon capitaliste que vous êtes, il va vous falloir analyser les besoins de vos cibles afin d'amener votre compagnie à s'environner les cimes alléchantes des graphismes exponen-



tiels à croissance galopante des marges bénéficiaires inflationnistes. La représentation de la zone que vous allez devoir gérer est en 3D isométrique, avec un luxe de détails ahurissant. Par exemple, vous verrez la neige tomber, les oiseaux sauvages s'envoler quand arriveront les jours froids, les wagons de marchandises se charger, les lumières des habitations s'allumer dans la nuit, etc.... Le tout est en haute résolution pour toujours plus de détails. Passons maintenant au jeu en lui-même.

Les possibilités qu'il vous offre auront tendance à vous affoler dans un premier temps, mais pas de panique. Un jeu comme celui-ci ne s'assimile pas en cinq minutes (la consistance de la documentation en est la preuve). Si vous prenez le premier scénario (genre désert rural), vous disposez pour commencer d'une petite gare toute minable et d'une voie se dirigeant vers l'extérieur de la carte, cet extérieur symbolisant les différentes sources de matières premières à votre disposition. Il va vous falloir construire de





nouveaux tronçons, y mettre des trains et construire une gare au bout, ainsi qu'une petite zone habitée pour qu'elle représente un minimum d'intérêt. La construction des voies se fait très simplement avec la souris, et vous disposez d'un large choix quant aux trains que vous achetez : marchandises ou passagers, deux ou trois wagons, grande vitesse ou trottinard... Une fois ceci fait, il va falloir leur donner des horaires. En effet si un train part d'une zone résidentielle à 7h00 du matin, il sera bondé, alors qu'à 18h00, ce sera le désert. L'inverse est vrai s'il part d'une zone de bureaux. Toute cette gestion est importante car un train qui roule coûte de l'argent, et il en coûtera d'autant plus s'il roule à vide. Vous pouvez également construire des maisons, hôtels, usines, golfs, stations



**MAXIS - Jeu de stratégie - Version haute résolution VGA couleur uniquement - Il faut une machine assez puissante, 386 SX 16 Mhz au minimum - souris - 1 joueur.**

## Les points forts :

- Un nombre de paramètres tout simplement incroyable, tout en restant cohérent et abordable.



- La réalisation, surtout en ce qui concerne le graphisme et la musique, est pratiquement parfaite, mais c'est surtout l'excellence de la stratégie qu'il développe qui en fait un produit génial que tous les amateurs et les futurs capitaines d'industries se doivent de posséder.
- La sortie d'une extension, A-Train Construction Set laisse augurer en outre d'une durée de vie illimitée !



# LEMMINGS 2



**L**es adorables créatures adoptées par l'éditeur Psygnosis peuvent se vanter de leur champs d'action. Il n'existe pas une machine digne de ce nom, pas une console sur laquelle elles n'ont exhibé leurs facettes. Second volet : Second succès !

Lorsque les tignasses vertes sont apparues pour la première fois à l'écran, le monde était (et continue d'ailleurs d'être) sous le charme. Depuis Tetris, nous n'avons jamais rencontré un tel phénomène.

À l'origine de ce succès, nous trouvons de petites et grotesques créatures bleues à la tonsure verte : les Lemmings. Ces rongeurs ont la particularité de se suicider lorsque la densité de leur population atteint un seuil critique. Les créateurs du jeu ont exploité à merveille ce trait de caractère. En début de partie les rongeurs sont littéralement parachutés à l'écran et profitent de la moindre occasion pour se livrer à leur destin. Le joueur, homme de cœur avant tout, doit tout faire pour les sauver. Pour ce faire, il dispose d'une série d'icônes qui lui permettent de donner des ordres aux



## Crispant à la folie, vous allez tomber amoureux des Lemmings !

intépides Lemmings. C'est le concept de base simple et efficace de ce jeu de stratégie.

Dans ce second volet, nous retrouvons non pas un clan de Lemmings mais douze tribus. Chacune possède sa propre culture. Nous trouvons les Lemmings Polar qui viennent du grand Nord, grands adeptes des sports de glisse. Les Beach sont plutôt du genre à exhiber leurs muscles sur les plages californiennes. Les Space nous arrivent tout droit des étoiles avec des outils assez surprenants. Les Highlanders avec leur tignasse roussie hantent habituellement la belle Ecosse. Les Circus, comme leur nom l'indique, sont des bêtes de scène et



adeptes de belles acrobaties aériennes. La tribu des Sports est plus particulièrement spécialisée dans les actes olympiques. Les "Médiévals" manient fièrement l'épée. Les Egyptiens auront fort à faire avec les mystères des pharaons. Les Classic sont fidèles à leurs ancêtres du premier épisode. Les Outdoors sont de parfaits cro-magnons. Les Shadow sont surnommés le peuple de la lune. Enfin, la tribu des cavernes hésitera à sortir de l'obscurité.

Ces douze tribus, poussées par une prophétie migrent vers le centre de leur monde afin de s'unir et de réunir l'ancien Talisman. Le jeu se décompose donc en douze challenges qui guideront le joueur sur les traces de nos tribus. Chaque étape met en scène un clan différent. Il s'agit d'en guider en maximum vers le centre du monde. Mais attention, dans le premier épisode les Lemmings se multipliaient à la fin de chaque niveau. Ici, vous disposez d'un quota de créatures pour chaque tribu. Chaque être perdu l'est définitivement. La difficulté est d'autant plus poussée qu'il existe plus de cinquante attitudes adoptées par les Lemmings (le Lemming skieur, archer, alpiniste sans oublier le Super Lemming - chaque tribu en maîtrisant un certain nombre). ■

*Psygnosis - Jeu de réflexion - 286 à 12 Mhz au minimum - Version VGA 256 couleurs uniquement - souris - Roland, Ad Lib, Soundblaster - 1 joueur.*

### Les points forts :

- le grand nombre de niveaux
- les musiques et bruitages délectants.
- l'énervement jouissif procuré par le défi propre à chaque niveau !



# SPACE HULK

**N**ous semons la mort. Combattre dans l'honneur. Pour l'Empereur !!! Tels sont quelques uns des leitmotivs du corps d'élite des Marines de ce jeu assez récent d'Electronic Arts, qui vous propulse dans un futur lointain dans lequel l'espace se trouve infesté par d'énormes vaisseaux venus d'une dimension parallèle. Tout cela ne serait pas trop grave si ces gros "hulk" n'étaient infestés d'une race extra-terrestre aussi agressive que redoutable. Ces Genestealers, puisque tel est leur nom, parcourent les courbes désertées de ces énormes coques à la recherche du moindre intrus. Pour parer ce danger venu d'une autre dimension, l'Empire terrien a formé le corps d'élite des Marines, une caste guerrière dotée d'une organisation quasi-religieuse avec des prêtres, des inquisiteurs et des frères pour qui seule la

## Massacrez des aliens dans des complexes infestés.

mission et la volonté de l'Empereur comptent. Les croisés du futur en quelque sorte. Le jeu est constitué de nombreuses missions, toutes différentes, dans lesquelles de un à dix Marines sous vos ordres vont devoir explorer, purger à coup de lance-flammes, ratatiner et désinfecter tous les Genestealers afin de retrouver vos frères Marines prisonniers, de débarrasser des objets de haute technologie et autres missions à haut risque. Le jeu commence après un "briefing" pendant lequel le Commandant vous expliquera sur une carte sommaire d'où vous arrivez, où vous devez aller, où sont les Genestealers lorsque vous



arrivez, l'endroit d'où ils sont susceptibles de venir, les éventuelles pièces à nettoyer et de manière plus générale les objectifs de la mission (atteindre un téléporteur, trouver un objet...). Une fois passé devant le commandant, vous accédez directement au théâtre des opérations. Là commence le carnage... Prenons comme référence une mission au cours de laquelle vous dirigez cinq Marines. Vous disposez de deux types d'écrans. Un écran tactique qui représente schématiquement vos hommes vus de haut ainsi que les différents couloirs du "Hulk" et les Genestealers. L'autre écran, plutôt orienté action, est composé de quatre petits écrans et d'un beaucoup plus large.



Chacun d'eux possède un numéro et représente ce que voit chaque Marine. Contrairement aux autres, l'écran central vous permet de prendre le Marine que vous y placez en commande manuelle. Vous disposez de quelques ordres (mouvement jusqu'à tel endroit, tourne, ouvre la porte, tir à un endroit particulier) représentés par des icônes pour diriger vos hommes. Vous pouvez placer le jeu en pause à tout instant pour





réfléchir et donner vos ordres calmement, mais un sablier commence alors à se vider. Lorsqu'il est vide, l'action reprend que vous soyez près ou non. Heureusement, il se "remplira" à nouveau au fur et à mesure que vous jouerez en temps réel, ce qui vous permettra de refaire des pauses. Chaque Marine vous obéira aveuglément, ils peuvent mémoriser jusqu'à cinq ordres, et une fois ceux-ci accomplis, il ne bougera plus et tirera sur tout ce qui se présente devant lui. L'arme la plus classique est le Bolter, une sorte de mitraillette à énergie, mais d'autres armes telles que le lance-flammes, la tronçonneuse, l'épée énergétique, le canon d'assaut, les griffes énergétiques, le marteau de guerre, pourront être utilisées dans certaines missions. Pour corser un peu le tout, les armées s'enrayent, certains Genestealers tendent des embuscades et jaillissent des murs, les Marines tirent plus ou moins bien, les balles peuvent ricocher sur les armures des ennemis... Bref ce n'est pas du gâteau ! Pour les amateurs d'ambiance gore, le crépitemment des armes, les hurlements des Genestealers dans les couloirs et ceux des Marines en train de se faire déchequeter sont disponibles ainsi que des voix digitalisées pour les possesseurs de carte sonore. En outre, durant la campagne, vous allez, à partir d'un certain moment, devoir choisir l'équipement de votre ou de vos escouades. Il faudra prendre les armes appropriées au terrain, mais aussi et surtout au type de mission à accomplir. Vous avez aimé Aliens, avec les scènes où les Marines se font exploser dans les coursives du complexe miniers ? Alors prenez leur place et vengez-les !



*Electronic Arts – VGA 256 couleurs  
uniquement – Cartes Soundblaster, Ad  
Lib – Clavier, souris – 1 joueur*

## *Les points forts :*

- Niveau stratégique progressif et excellent
- Mélange action et stratégie bien dosé
- Ambiance sonore grandiose
- Déroulement garanti
- On est vraiment plongé dans l'action
- Prenant au delà de toute description.



## SYNDICATE

**V**oilà enfin le tout dernier jeu de Bullfrog, à qui nous devons Populous et Powermonger. Dans Populous 1, vous étiez Dieu. Dans le second volet, vous étiez un demi-dieu (inflation, quand tu nous tiens ah !). Dans Powermonger, vous étiez un chef militaire. Avec Syndicate, vous devenez chef d'une organisation que l'on pourrait qualifier (sans problème) de criminelle. Bref, pour une fois, le joueur ne sera pas un "gentil" mais la pire des crapules, sans foi ni loi (sauf celle de l'argent).

Dans un monde complètement démembré, le pouvoir est détenu par 3 multinationales : une en Europe, une aux States et une en Orient. C'est à ce moment que la multinationale Européenne crée le CHIP, véritable innovation technologique qui allie la vision du monde de chaque individu en le possédant par des Stimula-



Avec l'apparition de cette technologie vient l'apparition d'une nouvelle génération de syndicats du crime (d'où le titre du jeu) qui, en piratant le CHIP, réussissent à générer de véritables machines à guer entièrement soumises à un chef suprême. Chaque syndicat cherche bien sûr à augmenter sa zone d'influence. C'est là que vous intervenez. Vous êtes à la tête du syndicat européen, essayant par tous les moyens d'étendre votre territoire en prenant le dessus sur les deux autres syndicats. Avant d'entrer dans l'arène, soyez attentif au briefing de chaque mission. Contrairement à ce que vous pouvez penser, toutes les



## Partez en mission dans un futur à la Blade Runner...

tions cérébrales. Le succès du CHIP est colossal dans un monde devenu plus que morne, aux dégoûts sinistres et à l'ambiance Cyberpunk. Bien entendu, cet appareil n'a rien d'innocent puisqu'il permet à son constructeur de contrôler la masse laborieuse et d'asseoir sa suprématie.

missions ne sont pas que des assassinats mais il se peut que vous ayez à protéger quelques personnages importants ou encore que vous ayez à persuader certains scientifiques de travailler pour vous. Donc à chaque début de mission, sélectionnez les agents parmi les huit disponibles ainsi que le matériel néces-



saire (qui ne soit l'armement ou des objets divers). Dans un monde où l'argent est le moteur de toute vie, le syndicat bénéficie d'une somme de départ qu'il va falloir gérer pour ne pas se retrouver complètement démuné donc pas de folles dans les achats d'armes ou autres équipements. Un syndicat moderne n'en serait pas un s'il ne possédait pas un centre de recherche. Là encore, les progrès de vos scientifiques dépendent des sommes allouées à tel ou tel secteur (armement, équipements, cybernetiques, etc.). Cette partie est EXTREMEMENT importante pour le bon déroulement de votre conquête de la Terre car au fur et à mesure que vous avancerez, les missions deviennent de plus en plus hard (et c'est peu dire !). Une fois tous vos choix faits, vos agents sont transportés dans la zone où se déroule la mission. Il vous est possible de contrôler au maximum 4 agents, ensemble ou séparément. A partir de là, Syndicate dévoile son plus grand atout : la liberté d'action. En effet, bien que vous ayez une mission à accomplir, vous pouvez la mener

# GÉNÉRATION PC

Découvrez le  
1er mensuel PC  
100% accessible



Son nom : Génération PC.  
Chaque mois, retrouvez l'information la plus riche de toute la presse PC :  
5 rubriques régulières pour tout savoir, comprendre, utiliser et choisir.



La disquette du magazine (les jeux, les programmes, les utilitaires, et les accessoires sélectionnés pour vous par la rédaction de Génération PC.

BULLFROG / ELECTRONIC ARTS - 286 16MHz: minimum / 386 DX conseillé - VGA 16 Couleurs (640\*480)  
5 Disquettes HD - Disque dur requis 16 Mo Minimum -  
Souris - 1 joueur.

## Les points forts :

- Une liberté d'action rare
- Un système hyper convivial
- Des missions variées et surtout un nouveau genre : la simulation d'agent secret
- Des graphismes soignés et parfaits
- Un contexte sonore sans fioriture et très efficace



Comme l'on vous semble. Par exemple, il vous est possible de jouer finement en évitant au maximum la violence contre les flics et les civils ou de faire du rattré résident. Vous pouvez vous "promener" dans la ville à pied ou en véhicule en volant une voiture (vous pouvez même "piquer" celle de la police !) ou en prenant le métro. Le radar vous indique la position des différents personnages que ce soit flic, civil, agent ennemi ou cible. De plus, il vous est possible de ramasser ou jeter des objets en cours de route. Cela permet par exemple de prendre l'armement des morts si vous êtes à court de munitions. Quelques détails qui ont toute leur importance : la présence des décors. En effet, on ne se servira des décors pour se protéger et ainsi éviter les balles ennemies. Cela semble bête à dire mais dans les jeux qui ont lieu en temps réel, à la fin de chaque mission, le jeu rendra compte de vos agissements en vous proposant un tableau de statistiques qui n'est pas négligeable. A vous d'en tenir compte pour la suite des événements.

Techniquement, Syndicate est irréprochable. Le système de jeu entièrement à la souris est une pure merveille de précision et de convivialité. Au bout de quelques minutes, le joueur est capable de faire n'importe quelle action, et ce, rapidement. Le jeu est représenté en 3D isométrique comme Populous. Cela apporte du relief et permet des "maps" de villes très fouillées et précis sans parler d'un réalisme accru. Les programmeurs ont opté pour la VGA 15 couleurs en 640x480 pour une meilleure définition des personnages mais attention, cela ne veut pas dire que les graphismes soient mal fichés, loin de là (bien que certains puissent les trouver un peu ternes). Le contexte sonore, pour peu que vous possédiez une carte adéquate, est excellent à base de digitalisations. Les missions s'enlèvent et l'on se prend à penser comme un véritable assassin ou détective comme un véritable agent. Une véritable simulation d'agent secret avec la violence en plus !

Mais attention : CE N'EST QU'UN JEU, ALORS SVP, N'ALLEZ PAS FAIRE CA DANS LA VIE DE TOUS LES JOURS !

En vente le 25 juin chez  
votre marchand de journaux

Prix : 30 F - 180 pages  
1 disquette gratuite  
N°4 de Génération PC

# PC PRATIQUE

Le hors-série de  
Génération PC  
«Spécial Pratique»



Le PC vous interpelle ? Vous débutez sur cet environnement ? Vous souhaitez optimiser l'exploitation de votre PC ? Mieux comprendre votre univers micro ?

Découvrez chez votre marchand de journaux, le guide pratique de Génération PC qui vous apportera les réponses aux questions concrètes et basiques que vous vous posez au quotidien.

En vente le 25 juillet chez  
votre marchand de journaux  
Prix : 34 F - 80 pages  
Hors série de Génération PC



# CIVILIZATION

**C**ivilization est le dernier jeu en date du pape du jeu de stratégie : Sid Meier, qui nous avait déjà gratifié de l'excellent Railroad Tycoon. Mise à part leur excellence, ces deux softs n'ont pourtant rien en commun. Alors que Railroad Tycoon vous plaçait à la tête d'une compagnie ferroviaire, c'est à de plus vastes desseins que vous destine Civilization.

Placé à la tête d'une civilisation en 4 000 av J.C. vous avez pour objectif de mener celle-ci jusqu'à la colonisation d'Alpha du Centaure (un système solaire proche du notre) ou bien de détruire toutes les autres civilisations. Les options de début de partie vous permettent de définir le niveau de difficulté de la partie ainsi que le nombre de civilisations présent dans le monde à un moment donné et si vous désirez jouer sur un monde aléatoire ou bien jouer sur Terre.

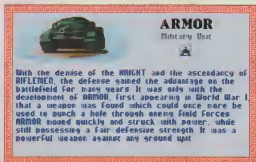
Vous commencez votre partie au milieu d'une carte noire (le noir symbolisant les territoires non encore explorés, donc inconnus) avec une unité de colons. Vous pouvez lui donner l'ordre de fonder une ville, de bouger pour explorer les environs, de construire des routes ou bien d'irriguer la zone. Bien entendu au départ, la seule chose à faire est de construire une ville, celle-ci étant les forces vives de votre civilisation. Une fois la ville construite, celle-ci possède diffé-



ment de diriger leurs recherches. Cela signifie que si vous décidez de les atteler à la découverte de la maçonnerie, non seulement lorsqu'il l'aura découverte cela vous donnera la possibilité de construire des ramparts, mais également d'envisager la décou-

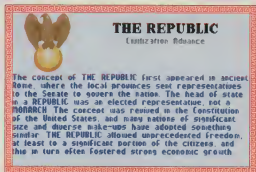
## Un des produits les plus achevés dans ce domaine et sûrement le plus passionnant.

rentes caractéristiques : le nombre de ses habitants, les ressources auxquelles elle a accès, et les infrastructures qu'elle possède. La ville étant la pièce maîtresse de ce jeu, étudions la plus en détail. Chaque ville possède un certain nombre d'habitants qui vont pouvoir exploiter les lenteurs de celle-ci jusqu'à une distance de deux cases dans toutes les directions. Chaque zone peut permettre la production de trois types de biens différents : le blé, les matières premières et le commerce. Le blé permet de nourrir la population de la ville et les excédents, si excédents il y a, servent à accroître la population lorsqu'elle atteint un certain taux, ou bien encore de soutenir la création de nouvelles unités de colons. Les matières premières, dont la production est comptabilisée tous les tours, permettent la construction : d'infrastructures apportant des avantages (greniers à grain, marchés, banques, baraquements, universités, palais de justice...), de colons, d'ambassadeurs et bien entendu d'unités de combat. Le commerce va lui se diviser en trois catégories de biens : l'argent, le bien-être de la population et l'apport d'idées nouvelles. A vous de répartir ces trois catégories au mieux, l'argent permettant l'entretien de vos infrastructures, le bien-être empêchant les révoltes, et les idées nouvelles entraînant de nouvelles découvertes. On aborde là un des points très intéressants de ce jeu. Civilization vous permet non seulement de financer vos chercheurs, mais égale-



verte d'un autre champs de connaissances comme les mathématiques et ainsi de suite. Le nombre de connaissances disponibles et les avantages qui leur sont liés est impressionnant, et vous permettra après quelques millénaires d'accéder à la découverte du train, puis de l'avion, du plastique, de la production de masse, de l'atome, du voyage spatial et de bien d'autre. C'est près de 70 champs de compétence qui vous sont ainsi proposés. Bien sûr plus vous donnerez de budget à vos scientifiques plus les découvertes seront fréquentes, mais les budgets de fonctionnement de la ville seront souvent "rik-rak" et le niveau de vie moyen...

En plus de tout cela, les villes peuvent construire des "merveilles du monde" qui vous donneront divers avantages tels : la possibilité d'accroître les mouve-



ments de vos unités navales si vous construisez le grand phare, ou encore de rendre les gens heureux dans chacune de vos villes si vous construisez les jardins suspendus.

Maintenant que vous comprenez bien la ville et son fonctionnement, parlons en guerre. Chaque ville peut construire autant d'unités de combat qu'elle le désire, mais si ce nombre excède par trop le nombre de la population, les coûts d'entretien risquent d'être très élevés. Donc après avoir construit vos troupes allant de la simple unité armée de pieux aux missiles atomiques en passant par les cavaliers, les légions, chars de guerre, mousquetaires, unités blindées, bombardiers, trirèmes, destroyer, cuirassés, portavies (et bien d'autres), tout cela en fonction de vos découvertes scientifiques, vous partez dans les zones noires qui révèlent de nouveaux territoires au fur et à mesure de votre avance. Cela vous permet de découvrir de nouveaux sites intéressants : puits de pétrole, gisements de charbon, forêts, plaines, zones fluviales etc... en vue de colonisations futures.

De temps en temps, vous rencontrerez une unité ennemie (pourquoi ennemie d'abord ?). Vous pouvez alors l'attaquer (tous les combats sont calculés



**MICROPROSE** - *Jeu en français* - 286 à 16 Mhz minimum - VGA couleur, MCGA, EGA, Tandy - Tandy, Soundblaster, Adlib, Roland MT-32 - Espace disponible minimum sur le disque dur : 2,4 Mo - souris - 1 joueur.

## Les points forts :

- Facile à comprendre, complexe à maîtriser.
- Intérêt très élevé, réalisation formidable.
- Un jeu qui se renouvelle constamment.
- Durée de vie quasi-infinie.
- Le meilleur jeu du genre.



par le programme) et si vous avez de la chance, accéder à sa ville. Si vous avez les armées appropriées, vous pouvez même la lui voler en détruisant toutes les unités qui s'y trouvent. Celle-ci devient alors l'une de vos villes, avec toutes les infrastructures qu'il peut y rester (le perdant a tendance à tout détruire avant de se faire chasser) et vous avez même la possibilité de lui voler une des technologies qu'il possède. Bien entendu, vous pouvez parler au leader de cette civilisation par l'intermédiaire de vos ambassadeurs ou des siens afin de le menacer pour obtenir la paix, de l'argent ou une technologie ou encore pour lui proposer un pacte d'alliance militaire.

Au fur et à mesure de votre développement vous pourrez modifier le type de gouvernement que vous faites subir à votre civilisation celui-ci allant du despotisme à la démocratie en passant par l'anarchie, la monarchie, le communisme, la république et la démocratie, chacun d'entre eux ayant ses avantages et ses inconvénients.

Pour lier le tout, Civilization propose de petites animations à chaque fois que vous ferez une avance technologique ou que vous rencontrerez une nation étran-

gère Doté de graphismes simples mais efficaces, d'une ambiance sonore agréable et d'une très bonne jouabilité, Civilization, de par ses options techniques, tactiques et stratégiques est probablement un des produits les plus achevés dans ce domaine et un des plus passionnants. Des centaines d'heures de jeu palpitantes garanties. ■





# DUNE 2 : La fondation d'une Dynastie

**A**près le formidable succès du premier jeu basé sur l'œuvre monumentale de Frank Herbert, voici le jeu développé par l'équipe de Westwood Studios, pour le compte de Virgin Games. Le groupe américain s'en est donné à cœur joie, pour offrir au joueur un produit de qualité, dans la lignée des "Sim City" et autres "Populous". La planète des sables nommée Arrakis, possède une substance unique en son genre, l'Épice, qui permet aux pilotes des vaisseaux spatiaux, d'entrer dans un état de transe qui leur donne la possibilité d'effectuer des voyages à travers l'hyper-espace.

Cette Épice permet aussi à certaines personnes, dotées de pouvoirs mystiques étranges, de voir certains de nos avenirs possibles ! Source de pouvoir et de contrôle sur la galaxie toute entière, cette substance est donc la source de toutes les convoitises. L'Empereur par exemple, qui veut s'emparer de la

**Une gestion simple pour une multitude d'options...  
Un jeu grandiose !**

planète. Il envoie donc sur celle-ci trois maisons ennemies. Les Ordos, des marchands prêts à tout ; les Harkonnens, une guildes composée essentiellement d'assassins et de mercenaires ; enfin les Atréides, peuple fier et honnête, dont Paul, le héros de la saga Dune, en est le leader. Ces trois puissances vont donc se livrer une lutte acharnée pour la maîtrise des sables de Dune !

Après avoir choisi votre maison, vous allez commencer à conquérir diverses zones de la planète. Le problème vient du fait que les deux autres maisons essaient de faire pareil. Vous serez donc seul face à l'ordinateur, qui assez vite ajoutera à vos deux enne-



Ci-dessus, la carte de Dune avec les zones d'influence des trois maisons ! Vous pouvez sélectionner votre prochaine cible, modifiant de ce fait le déroulement du scénario.



mis un troisième adversaire, en la personne des troupes de l'Empereur elles-mêmes ! Très rapidement vous allez donc devoir apprendre à développer vos armes et vos tactiques, aussi bien défensives qu'offensives !

Un peu comme dans Sim City, il va falloir développer vos bases en construisant diverses







N'oubliez pas de lire les divers messages qui apparaissent en haut de votre écran. Ils vous indiqueront en permanence les lacunes de votre base ou les événements importants. Un autre conseil : pensez à construire rapidement un site radar, indispensable pour ne pas se faire surprendre par les troupes ennemies.



structures (une bonne quarantaine en tout). Chacune de ces structures possède ses propres caractéristiques. Certaines permettent de construire des bâtiments, d'autres des nouvelles machines ou des troupes (caserne) et d'autres encore serviront pour le développement de votre base (centrales électriques éoliennes, tours de défense, murs de protection...). En outre, pour avoir accès à une structure bien particulière, il faut au préalable avoir certains bâtiments pour être à même d'en entamer la fabrication. Vous devrez donc bien réfléchir à la façon dont vous développez votre base. Tous vos ordres sont donnés de façon très simple : soit en cliquant directement sur un

élément présent dans une des fenêtres, soit en passant par des menus. Il est bien connu cependant que la meilleure défense reste l'attaque ! Vos troupes ne vont pas tarder à découvrir l'emplacement de la - ou des - base(s) ennemie(s). Vous devrez alors construire de nouvelles troupes : fantassins, quads, chars, lance-missiles, ornitophères, vaisseaux de transports... Attention cependant, car chaque maison possède des troupes et des techniques de combat particulières, avec lesquelles il faudra compter ! Diverses petites surprises viendront aussi compliquer les choses comme l'érosion importante sur les structures, due aux vents violents, ou encore la présence des vers des sables géants, qui pourront vous attaquer lorsque vous traverserez des étendues de sables !

Pour pouvoir construire ou acheter de nouvelles unités, il vous faut cependant de l'argent. Or pour en gagner, vous n'avez pas trente-six mille solutions. Il vous faut récolter de l'Épice. Cela vous demande des moissonneuses, des raffineries, des silos et surtout des éclaircisseurs pour trouver de nouvelles étendues d'épice. Chacune des phases de jeu vous mettra dans une situation radicalement différente des précédentes, pour laquelle vous devrez faire preuve d'imagination mais aussi d'un peu de chance. ■

**VIRGIN GAMES** - 286 à 16 Mhz minimum - VGA couleur, entièrement en français - souris nécessaire - Supporte les cartes suivantes : Soundblaster, Ad Lib - Il faut environ 8 Mo sur le disque dur - 1 joueur.

## Les points forts :

- Ambiance sonore excellente, avec des voix digitalisées en français !
- Graphismes très réussis.
- On retrouve l'ambiance des romans.
- Apprentissage aisé et progressif des commandes
- Sons digitalisés réalistes.
- Interface de jeu conviviale.



## DUNE

**P**ainte sous la voûte céleste par la plume de Frank Herbert, la planète Arrakis brille déjà dans le ciel de la littérature consacrée à la science-fiction. Avec cette adaptation sur support informatique signée Cryo, Dune explose aujourd'hui sous les feux des moniteurs.

La planète Arrakis n'est pas référencée dans les manuels du parfait touriste galactique. Sous son visage de vieille dame de sable, elle n'en demeure pas moins l'unique gardienne du commerce d'Épice, une substance qui confère aux hommes d'étranges pouvoirs dont une jeunesse quasi-éternelle. Depuis des années, la concession appartient exclusivement à la famille Harkonnen. Lorsque l'Empereur décide d'offrir une tenure aux Atréides sur le sol de Dune, le rêve se brise.



Le logiciel réalisé par la maison d'édition Cryo repose sur cette fabuleuse trame scénaristique. Le joueur incarne Paul, le fils de la famille Atréide. Dans un premier temps, le héros doit consulter les personnages présents dans le palais. Cette visite de courtoisie permet non seulement de se familiariser avec une gestion particulièrement bien étudiée mais aussi de se glisser pleinement dans la peau de son personnage. C'est également l'occasion de rencontrer le puissant Empereur et d'enregistrer ses commandes en Épice.

L'action change alors de



visuel pour de surprenantes scènes en extérieurs. Durant ces périodes d'échanges, périodes que le joueur peut abréger à loisir, Paul survole la planète à bord d'un véhicule de surface. Ces vols permettent de rallier les différents sites qui jonchent le sol de Dune.

Pour mener à bien sa mission - en répondant aux demandes en épice de l'Empereur et en luttant contre la famille Harkonnen - le joueur doit composer avec un redoutable jeu de stratégie.

Dans cette partie, il s'agit de recruter des hommes parmi les Fremens, les anciens habitants de la planète, et d'agencer tout ce beau monde pour récolter l'épice et former des divisions scientifiques et militaires.

Paul doit agir rapidement s'il ne désire pas être submergé par une série d'événements et d'actions gérés en temps réel par le programme.

Si votre Atlas stellaire ne fait pas référence à cette petite planète, elle ne manque pas cependant de saisir l'attention des amateurs de grandes fresques futuristes. Le logiciel Dune, bien que tiré du film du même nom, est plus fidèle à la composition originale (le livre). Les graphismes sont superbes, les musiques envoiées.

Quant à l'intérêt offert au joueur par une telle œuvre, il reste, par sa grande diversité (aventure, action et stratégie) d'un très haut niveau. ■



**VIRGIN GAMES/CRYO - 386  
conseillé - 1 Mo de Ram - VGA 256  
couleurs uniquement - Ad Lib,  
Soundblaster - souris - 1 joueur.**

### Les points forts :

- L'excellente jouabilité, mélange d'aventure et de stratégie.
- Les musiques superbes.
- La difficulté, très progressive et donc parfaite pour les débutants.



## POPULOUS II

**Q**ui n'a jamais rêvé d'être un Dieu, cet être au-delà de toute imagination, qui ne se montre jamais mais qui possède des pouvoirs incommensurables. Tout mégalomane que se doit de posséder ce jeu. Mais avant tout, résumons un peu la situation.

Vous serez donc un demi-dieu cherchant à atteindre le titre suprême de Dieu des dieux c'est-à-dire prendre la place de Zeus. La progression va être difficile puisque vous devrez battre vos adversaires par peuples interposés. A chaque monde, chaque concurrent (si on peut les appeler ainsi !) doit intervenir dans la vie de sa propre population. Il faut ainsi aplanir le territoire pour que votre peuple puisse construire des habitations plus grandes et ainsi procréer plus rapidement. L'augmentation de la population est très importante puisque plus elle sera rapide et plus votre mana (en résumé, votre pouvoir) augmentera. Pour utiliser des pouvoirs spéciaux comme faire trembler la terre, créer des volcans, provoquer des raz-de-marées et bien d'autres chez l'ennemi pour ralentir sa progression, il faut absolument posséder le



mana nécessaire pour les déclencher. Une chose importante à signaler : vous n'avez pas accès à tous les pouvoirs dès le début du jeu. En effet, à la fin de chaque niveau on vous donne des points d'expérience que vous devez répartir sur les six classes de pouvoir qui vous intéressent. Chaque duel est une véritable course contre la montre car de son côté l'ordinateur ou le joueur adverse fait la même chose. Il serait beaucoup trop



long d'énumérer toutes les subtilités possibles dans ce jeu mais sachez tout de même qu'un grand nombre d'options est disponible. La plus intéressante reste la possibilité de jouer à deux en reliant deux PC avec un câble null modem ou par modem. Il est d'autant plus joyeux de battre un ami plutôt que l'être sans âme qu'est la machine. Tout le jeu se joue via la souris ce qui simplifie grandement la tâche. Un système de codes permet de sauvegarder non seulement des parties en cours mais

**ELECTRONIC ARTS** - 286 et au-dessus  
**EMS requis** - 474 KO mémoire de base et 272 KO EMS en mode MCGA/VGA  
 256 - 537 KO mémoire de base et 1040 KO EMS en mode haute VGA 16 - **Support Requis** - Cartes sonores Soundblaster et compatible - Disque dur requis 11 MO - 1 ou 2 joueurs (modem).

### Les points forts :

- C'est sympa d'être un dieu.
- Système de jeu convivial.
- Pouvoirs plus variés que dans le premier Populous.
- Possibilité de jouer à deux en connectant deux PC.



aussi les caractéristiques de votre dieu que vous pouvez créer en choisissant son visage, ses pouvoirs de départ, son nom, etc.... Techniquement, Populous 2 est très réussi. Que ce soit en mode VGA 256 couleurs ou en mode VGA haute résolution en 16 couleurs, les graphismes sont clairs et parfaitement dessinés. On peut ainsi voir les petits humains se noyer ou encore prendre feu. Le contexte sonore est quasi-irréprochable avec des bruyantes collant parfaitement au jeu. Toutes ces petites animations amènent de la vie à un jeu qui aurait pu être à première vue très monotone. En fait, dès que le système de jeu, très convivial par ailleurs, est maîtrisé, vous risquez de ne pas lâcher votre PC de si tôt. Bref, Populous 2 vous ouvre les voies du ciel même si on dit souvent qu'elles sont impénétrables. ■







## HISTORY LINE

**F**aisant suite à Battle Isle, la société allemande Blue Byte nous a concocté un nouveau wargame prenant pour cadre la première guerre mondiale. Comme Battle Isle, ce wargame développe un concept assez nouveau en proposant deux fenêtres sur un seul écran permettant à chaque joueur de visualiser et de manœuvrer ses troupes en même temps, ce que le second joueur soit joué par l'ordinateur ou par un adversaire humain. Ce wargame est original d'un autre point de vue. En effet, contrairement à beaucoup de ses frères, History Line vous propose différents niveaux que vous devrez vaincre avant de passer au suivant permettant ainsi une prise en main progressive des diverses unités disponibles dans le jeu.



Celui-ci se divise en deux phases : la phase de mouvement et celle de tir. Pendant qu'un camp gère l'une de ses phases de mouvement, l'autre gère sa phase de tir et vice versa au tour de jeu suivant. La carte est vue du dessus avec des graphismes superbes pour un wargame et est divisée en losanges permettant de gérer les déplacements et les portées de tir. En ce qui concerne la gestion de l'interface, il vous suffit de placer le curseur sur une unité, de cliquer dessus et de faire glisser la souris vers le bas pour avoir une vue globale de la carte (l'écran principal représentant la carte à petite

échelle) à droite pour avoir des informations sur cette unité et vers la gauche pour mettre fin à votre tour si vous avez déplacé toutes les unités souhaitées. En glissant la souris vers le haut vous pourrez déplacer votre unité si vous êtes en phase de déplacement ou tirer si c'est la phase de tir. Dans ces deux cas, la carte devient grisée sauf dans les losanges dans lesquels vous pouvez accéder/tirer. Une fois l'unité bougée (ou ayant tirée) celle-ci devient grisée pour ne pas la confondre avec les autres.

La stratégie est très importante dans ce jeu, peut-être même encore plus que dans beaucoup d'autres wargames. Sur les cartes se trouvent dépôts et usines appartenant à un camp ou bien à personne. Les dépôts permettent de réparer vos unités endommagées et les usines d'en réparer et d'en fabriquer de nouvelles. Ces deux types de construction créent chaque tour un certain nombre de points de ressources que vous pourrez utiliser dans tous les dépôts/usines à votre disposition. En fait, celui qui possède beaucoup d'usines ou dépôts possède un potentiel industriel puissant qu'il pourra utiliser pour renforcer ses troupes. La capture ou la perte de ces bâtiments est donc un événement très important dans History Line. Les combats sont représentés par de petites scènes animées représentant les unités s'affrontant ainsi que leur pertes. Car en effet, une unité est constituée de plusieurs chars, hommes ou avions et au cours d'un combat chaque camp risque de subir des pertes, et gagnera par la même de l'expérience ce qui les rendra d'autant plus redoutables dans les combats suivants.

Les unités vont du poilu pur et dur au canon sur rail (parce qu'il y a des voies ferrées désomais) à la portée effolante, en passant par les chars, les sous-marins, les cuirassés et toutes sortes d'avions. ■



**BLUE BYTE** - 286 à 16 Mhz au minimum - Ecran et carte VGA couleur - 5Mo sur disque dur - Cartes sons Ad Lib et Soundblaster - Joystick ou souris - 1 ou 2 joueurs.

## Les points forts :

- Système de jeu très convivial.
- Jouabilité progressive.
- Possibilité de jouer à deux.
- Aspect tactique développé.
- Côté pédagogique sur la 1<sup>re</sup> guerre mondiale.





**Les jeux de simulation** donnent aux joueurs la possibilité de conduire une F1 sur le circuit de Monaco, de piloter un F16 dans le désert irakien ou encore de combattre des chasseurs Tie de l'Empire dans une bataille spatiale. Essayant de respecter l'aspect réaliste du maniement de divers appareils, les simulations n'en sont pas moins prenantes !

# X-WING

**L'**histoire : tout commence avant la saga de Georges Lucas. Le sénateur Palpatine, prout ne pas dire l'empereur, dirige d'une main de fer la croissance de l'empire aidé par son fidèle Darth Vader. Mais il y a des mécontents, et Mon Mothma crée l'alliance rebelle pour s'opposer aux desseins de l'empereur. Vous êtes recruté comme jeune pilote au sein de l'alliance, ayant pour seul but la libération des mondes sous l'emprise de l'empire et la restauration de la république.

Le jeu : vous débutez comme cadet dans les escaliers de l'alliance mais vos futurs exploits vous permettront de gagner des grades plus prestigieux et de somptueuses médailles. Première étape de votre nouvelle vie, il vous faut un nom de héros. Maintenant vous êtes dans la salle de contrôle. Vous pouvez voir les car-



nets de bord des pilotes, retraçant leurs exploits et leur état actuel. Après avoir admiré ce que vous pourrez peut être devenir, vous avez accès à plusieurs endroits. La section entraînement, la section historique, les campagnes, la salle technique et la salle de cinéma. La salle technique vous permet d'avoir tous les renseignements possibles sur les vaisseaux pouvant parcourir l'espace, et ceci avec des animations en 3D. Au cœur de vos missions vous pourrez enclencher des caméras qui filmeront votre vol. En revenant vous pourrez aller à la salle

de cinéma et revoir tout le film ou une partie, vous pourrez ainsi voir vos défauts et peut être les corriger. Voici venu le temps de l'action, pour votre première sortie, il est fortement conseillé de vous rendre au centre d'entraînement. Dans cet endroit vous aurez à prouver votre maîtrise des trois types d'appareils à votre disposition (le X-Wing, le A-Wing, le Y-Wing). En passant par des portes spatiales en un temps limité vous aurez l'opportunité d'acquiescer vos ailes de pilote confirmé.





Le deuxième stade de votre apprentissage passe par la section historique. Dans ce lieu, vous pourrez vous lancer dans des missions historiques (des reconstitutions de batailles célèbres) et dans des situations particulières que tous les pilotes se doivent de connaître. Par exemple, vous aurez à exécuter des missions de reconnaissance dans lesquelles vous devrez vous approcher de vaisseaux non-identifiés et scanner leur contenu. Plus classiquement vous devrez escorter des vaisseaux de transport ou nettoyer une zone spatiale infectée de mines. Vous aurez accès en tout et pour tout à six missions par type de vaisseau.

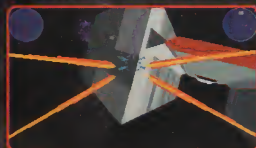
Le jeu en lui-même commence avec les campagnes. Il y en a trois. "A New Ally" se situe au début d'une nouvelle offensive de l'empire en vue de réduire l'alliance à naître. Vous aurez de nombreuses reconnaissances à effectuer ainsi que des escortes. Rassurez-vous, vous aurez aussi quelques engagements contre l'empire. "The Great Search" fait état d'une nouvelle arme construite par l'empire. Vous devrez quadriller tout l'espace à sa recherche pour à la fin escorter le vaisseau qui ramène les plans de l'étoile noire. "The Gathered Storm" est l'histoire de l'assaut final contre l'étoile noire. Si vous en avez le courage, vous pourrez reprendre le rôle du Luke Skywalker et prendre le fameux couloir pour larguer une torpille à proton qui fera exploser l'arme favorite de l'empereur.



Entre les missions vous verrez des scènes cinématiques qui donnent de la vie au scénario. Toutes les images sont en VGA 256 couleurs. Les scènes d'action utilisent la technologie des polygones. Ceci permet une grande précision au niveau de la définition des surfaces. Ainsi lorsque vous vous approchez d'un gros vaisseau porteur, vous n'aurez jamais d'effet de pixellisation. Selon les ordinateurs vous pourrez choisir entre les quatre modes de détails. Naturellement plus vous



voudrez de détails plus votre ordinateur sera lent. La simulation : chacun des vaisseaux que vous aurez à piloter possède des caractéristiques différentes. Le bombardier Y-Wing a un armement lourd mais peu de manœuvrabilité. Le chasseur A-Wing est très rapide et maniable mais possède un armement de faible puissance. Le chasseur X-Wing est un compromis entre les deux. Sur chaque vaisseau vous aurez à gérer



voire énergie. En effet vous pouvez répartir votre énergie entre les boucliers, les armes et le moteur. Suivant le type de mission à effectuer, vous devrez choisir une configuration adaptée. Par exemple, pendant un combat spatial, il vaut mieux dévier une grande partie de l'énergie vers vos boucliers alors que pour une reconnaissance mieux vaut "doper" la vitesse. De plus vous êtes assisté d'un fidèle droid qui assurera les réparations de fortune pendant votre mission. Il y a très peu de commandes clavier à connaître pour évoluer correctement dans l'espace et le nombre de vues différentes qui vous sont offertes vous permettra de parfaitement voir ce qui se passe autour de vous. Si malgré cela vous rencontrez quelques problèmes, vous avez accès aux options permettant de vous rendre invulnérable, d'avoir un armement illimité ou d'éviter les collisions. Dans ce cas les missions ne seront pas validées, évidemment.

L'environnement sonore : voilà de quoi vous replonger dans l'ambiance des films, car tous les effets sonores viennent de la "Guerre des Étoiles". Du même si vous possédez une carte Sound Blaster ou Prnaudio Spectrum vous aurez toutes les voix digitalisées.

Voilà ce qu'est X-WING, mais ce jeu vous réserve bien d'autres agréables surprises lorsque vous l'aurez sur votre ordinateur. ■



**LUCAS ARTS - 336 SX à 16 Mhz au minimum, mais un DX est conseillé - carte et un écran VGA - 2 Mo de Ram sont conseillés - 13 Mo sur le disque dur - souris ou clavier, mais joystick conseillé.**

## Les points forts :

- La bonne jouabilité, même si le jeu pourra sembler trop dur aux débutants.
- Les scénarios qui sont prévus dans les mois à venir.
- L'intensité des combats.
- Le respect de l'ambiance des films Starwars.







# WING COMMANDER 2

**C**omment ne pas parler de la série des Wing Commander, et plus particulièrement du second volet dans un hors-série dédié aux meilleurs jeux PC. C'est tout simplement indispensable. Chris Roberts, son concepteur, nous a fait franchir une nouvelle étape vers l'interactivité et le réalisme. Pourtant l'idée de base était d'une simplicité enfantine mais jusqu'alors la faible puissance des machines ne le permettait pas. En effet, reprenant les nombreux jeux et films en 3D surfaces pleines, Chris Roberts a "appliqué" des textures prédéfinies sur les surfaces au lieu de les colorier d'une seule couleur. Cela donne des résultats époustouflants et on peut même dire sans se tromper que Wing Commander est le jeu qui a fait vendre des PC. Mais revenons un peu en arrière.



Lors de votre entrée dans l'histoire, vous étiez un des meilleurs as de l'escadron Tiger's Claw. Pourant suite à des événements qui sont indépendants de votre volonté, vous vous retrouvez en court-martial pour n'avoir pas protégé le vaisseau mère. Au début de ce second volet, vous êtes redevenu simple pilote promis à des missions du routine et finalement lui par votre amiral. Vous aurez vraiment à cœur de prouver votre innocence et de déjouer les plans diaboliques des Kilrathiens.

Wing Commander 2 vous entraîne dans une épopée digne des Star Wars au cockpit d'un chasseur stellaire qui ressemble à bien des regards au chasseur X de la Guerre des Étoiles. Contrairement aux simula-

tions de combat habituelles, vous êtes impliqué dans une véritable histoire avec un scénario que le cinéma pourrait bien reprendre au lieu de nous proposer tellement de navets. L'une des choses les plus impressionnantes reste le contexte sonore avec des musiques très "John Williams" et bien sûr des voix pour peu que vous vous procuriez l'extension vocale vendue à part.

Cette fois-ci, les concepteurs nous proposent de piloter cinq engins différents avec bien sûr leurs propres caractéristiques. Les missions sont nombreuses et variées tout comme les rebondissements dans le scénario car de vos actions dépendra la fin victorieuse ou non du terrible face aux Kilrathiens. Bref, Wing Commander 2 est une référence même après l'apparition de son aîné, Strike Commander. En plus si les musiques proposées ne vous suffisent pas, Origin vous a concocté deux nouvelles douzettes de missions intitulées Special Operations.

**ORIGIN - Combat Spatial - À partir des 286 à 12 Mo de minimum - EGA 16 couleurs / VGA 256 couleurs - 640 Ko minimum - Disque dur 12 à 21 Mo - Cartes Soundblaster, Adlib, Roland, Soundboard supportées - Souris, volant, joystick.**

## Les points forts :



- Une intrigue passionnante
- Un réalisme parfait pour un monde imaginaire
- Des graphismes et animations somptueuses
- Un contexte sonore collant parfaitement au jeu





# STRIKE COMMANDER

**R**écemment racheté par Electronic Arts, Origin revient une fois de plus sur le devant de la scène avec ce petit bijou qu'est Strike Commander. Ce programme vous offre la possibilité de piloter un F-16 Fighting Falcon. Mais attention ! Les innovations que propose ce jeu extraordinaire le place sur la deus ex du panier des simulateurs.

Situons tout d'abord le contexte du monde dans lequel vous allez devoir évoluer. L'action se déroule en 2011 sur une Terre dont les principaux gouvernements ont

de très riches particuliers pour régler leurs "petits problèmes" de tous les jours. Vous faites partie d'un de ces groupes de mercenaires, relativement bien équipés puisque vous êtes à la tête d'une escadrille de F-16. Bien entendu, la rémunération des missions que vous effectuerez sera à l'échelle des frais engagés. Un vol de F-16 valant 500 000\$ au bas mot en carburant (c'est la crise) et certains missiles sol-air pouvant atteindre les 100.000\$, vous pourrez espérer des rémunérations allant jusqu'à plus de dix millions de dollars !!!

## Des combats aériens acharnés dans les cieux de tous les pays...

été ruinées et qui s'enfoncent dans un marasme économique sans précédent, principalement dû à une crise pétrolière de grande envergure. Dans ce monde où l'argent règne en maître, se sont formés des groupes de mercenaires puissamment armés auxquels font appels les gouvernements ou même

Votre escadrille porte le doux nom de "Wildcat", les chats sauvages, et elle est dirigée au début du jeu par le Commandant Stern. Votre base principale se trouve à Istanbul et c'est d'ailleurs là, dans un bar mal famé, que vous rencontrerez les contacts qui vous proposeront les missions tant espérées.



Mais attention ! Vous ne faites pas partie de n'importe quelle escadrille. Les Wildcats sont parmi les meilleurs et le Commandant Stern n'acceptera des missions que si elles répondent à un minimum d'éthique, quitte à mettre les finances des "Chats" dans le rouge de temps en temps.

Le jeu se divise donc en une série de scènes cinématiques de toute beauté durant lesquelles tout un scénario se développe, basé sur le choix de la mission que vous aurez faite, de son succès et de l'état de vos finances, et bien entendu, des phases de simulations pures et dures.

Après un court briefing de votre mission, vous allez passer par l'armurerie et sélectionner votre armement en fonction de vos objectifs. Il existe 3 armes air-air et 6 armes air-sol (sans compter le canon). Il est désormais temps de vous lancer sur le bitume surchauffé de la piste et de lancer la post-combustion à fond. Là commence le choc. Les graphismes sont d'une qualité jamais atteinte dans le domaine des simulateurs de vol (sauf peut-être par Comanche - Maximum Overkill, et encore !). Pour ce faire, Origin a perfectionné une technologie qu'elle avait mise au point avec Wing Commander I et II. Il s'agit de la 3D Bitmap.



La 3D traditionnelle utilise des polygones qu'elle se contente de remplir avec de la couleur. Strike Commander fait la même chose, mais applique sur ces polygones des dessins (Bitmap) et des textures ce qui donne vraiment l'impression du réel. Le seul problème c'est que, bien sûr, pour obtenir cette qualité, il faut disposer d'une vitesse de calcul extrêmement importante pour pouvoir conserver une bonne fluidité. Un PC extrêmement puissant est nécessaire pour profiter à plein de ce jeu (486 DX 50). Si votre configuration est plus modeste vous pourrez toujours réduire le niveau de détail... Une fois en vol, vous pouvez vous familiariser avec les commandes et les vues.

Au niveau commande, rien de bien particulier (on peut jouer au joystick, au clavier et à la souris) mais c'est au niveau des vues que se trouve la surprise. La première, et de taille, c'est que vous n'êtes pas obligé d'avoir une vue fixe à partir du cockpit. Vous pouvez



en effet bouger la souris et le paysage bouge en suivant votre mouvement. Impressionnant ! Une autre vue intéressante c'est le suivi de votre missile ou de votre bombe jusqu'à votre objectif et la destruction de celui-ci. Bien sûr, pour les puristes, les angles de vue traditionnels (droite, gauche, arrière), sont toujours disponibles. Ha ! j'allaie en oublier une... Une vue vous permet d'avoir un alignement de votre "zing" en premier plan et de l'ennemi en fond ou le contraire. Si vous le désirez, vous pouvez également quitter la vue statique de votre cockpit et suivre votre ennemi du regard. La jouabilité de Strike est excellente et après un court temps d'adaptation, on a bien le F-16 en main.



En plus si vous êtes peu habitué aux simulateurs, non seulement un mode entraînement vous permettra de vous entraîner face au nombre et au type d'ennemi que vous souhaitez, mais en plus trois niveaux de jeu sont disponibles, permettant par exemple de passer à travers les phases de décollage et d'atterrissage.

Tout au long des quelques dizaines de missions qui composent Strike Commander vous allez devoir affronter non seulement des ennemis aussi nombreux que vicieux, mais en plus vous devrez gérer votre escadron (en effet ce sera rapidement VOTRE escadron), et vous vous rendrez compte que les armes coûtent cher. En effet, vous devrez acheter vous même vos armes et avions et n'espérez pas de gros cachets si jamais vous ne remplissez pas complètement une mission. Si par exemple vous rentrez à la base sans avoir détruit TOUS les chars d'une colonne blindée, vous ne toucherez rien.

D'autre part, les missions proposées sont réellement variées. Vous effectuerez aussi bien des combats aériens que des raids sur des convois blindés, des forêts, des aérodromes, des usines (nucléaires), des escortes de transporteurs, des navires, et pourquoi pas irez mettre le bordel dans la ville voisine ! J'en oublie énormément, mais pour résumer, elles sont tellement géniales qu'à chaque fois vous ne penserez qu'à terminer celle que vous faites, afin de voir ce que vous réserve la suivante. ■



**ORIGINE/ELECTRONIC ARTS - VGA**  
256 couleurs - 386 minimum un SX 25Mhz (un 386 DX 33 semblant le strict minimum pour s'amuser vraiment) - 35 Mo sur votre disque dur, plus quelques mégas supplémentaires si vous utilisez le Speech Pack - Ad Lib, Soundblaster, Roland - 1 joueur - Souris, joystick conseillé

## Les points forts :

- La musique interactive qui varie suivant l'intensité de la situation.
- Les voix digitalisées.
- Le scénario qui apporte beaucoup au jeu, avec des scènes cinématiques géniales.
- Les possibilités de la simulation.





## COMANCHE

**C**onnaissiez-vous le Boeing Sikorsky RAH-66 Comanche, l'hélicoptère le plus dangereux sillonnant le ciel ? Non ! Alors dans votre malheur vous avez de la chance, car Novalogic a créé pour vous Comanche Maximum Overkill. Ce produit est le meilleur simulateur de combat d'hélicoptère sur le marché, un must. Vous avez à votre disposition une de ces sublimes machines et ceci pour effectuer deux séries de 10 scénarios. La première campagne vous permet de vous faire la main sans trop risquer de vous



faire abattre à tous bouts de champs. Elle est constituée de cinq missions de base qui une fois accomplies vous donnent accès à cinq missions avancées. Surtout ne prenez pas ce début pour une partie de rigolade : certaines missions risquent de vous donner du fil à retordre. Une fois maître de votre appareil, vous pourrez aborder la campagne nommée "Maximum Overkill" qui va vous donner quelques sueurs froides. Les types de missions sont variés quoi qu'il y



ait toujours des combats à effectuer. Les premières sorties vous entraîneront dans des destructions de dépôts de carburant, les suivantes vous confronteront avec vos premiers ennemis, aussi bien terrestres qu'aériens. Enfin, les dernières missions vous demanderont des





nerfs d'acier car il vous faudra tirer sur tout ce qui bouge. Vous devrez effectuer les missions par tous les temps, de jour comme de nuit, le cadre de vos exploits sera aussi bien le désert que les montagnes ou les plaines. Rassurez vous, vous pourrez rejouer autant de fois que vous le voudrez les différentes



missions afin d'atteindre la perfection. N'oubliez pas qu'en échange de belles réussites, vous serez remises de superbes médailles. En raison de votre position d'infériorité dans de nombreuses missions, il vous faudra non seulement établir des stratégies d'attaques mais les adapter à chaque type d'ennemi. Vous disposez également dans certains cas, d'un allier qu'il vous faudra apprendre à manipuler (et ne pas faire comme certains que je ne citerais pas qui descendent leur allier au début de la mission pour ne pas être gênés). Pour vos planifications d'objectif, il est fortement conseillé de tenir compte du relief et de l'exploiter au maximum, rien n'est plus surprenant que de voir surgir un Commando du goulet d'un canyon. Les commandes font parties des bonnes surprises de ce jeu car elles sont d'une simplicité enfantine. Il ne vous faudra qu'une dizaine de minutes pour vous familiariser avec le pilotage du Commando.

Vous pouvez naturellement utiliser le clavier, un joystick ou les deux à la fois ce qui est peu être la meilleure méthode.



**NOVALOGIC** - simulation d'hélicoptère - un 386 est fortement conseillé, voire un 486 pour bénéficier de toutes les options graphiques et d'une animation correcte - 6 Mo sur le disque dur - clavier, souris, mais joystick recommandé

## Les points forts :

- La sortie de scénarios, avec de nouvelles missions, de nouveaux décors et de nouveaux ennemis.
- Une maniabilité hors du commun, allée à une simplicité d'utilisation ahurissante font de ce soft un simulateur accessible à tous.
- Le concept qui aboutit à cette représentation graphique. Malgré la pixelisation, vous allez être complètement blousé par le réalisme des décors.





# GRAND PRIX

**A**vec la saison de F1 déjà bien entamée nombreux (ou nombreuses, ne soyons pas sexiste) d'entre vous rêvent peut-être de prendre le volant de ces engins de mort à la vitesse ô combien grisante et décoiffante (déjà à cause du casque). Microprose, dans un jour de bonté, a bien voulu nous éditer ce que je considère comme le plus grand et le meilleur simulateur de conduite de F1. Dès la fin du chargement, vous avez droit à une intro qui va vous laisser pantois. F1 World Circuit Grand Prix vous propose les 18 circuits du championnat du monde reproduits "à la lettre" et au centimètre près. Quel plaisir que de traverser le tunnel du circuit de Monaco à fond la caisse. Comme si cela ne suffisait pas, les programmeurs ont inclus toutes les voitures et leur véritable apparence. De ce fait, pendant la course on peut reconnaître une Ligier d'une Ferrari ou d'une Mac Laren. Les noms ne sont pas les vrais mais on peut les changer. De par



son nombre fort important d'options, tout joueur peut entrer dans la ronde des courses de F1. On peut ainsi choisir le changement de vitesse, le freinage automatique ou manuel, le tracé des trajectoires, l'invincibilité, l'affichage de la meilleure vitesse à utiliser. Bref, tout est là pour vous faire attaquer le jeu à votre niveau et de façon progressive. Bien entendu, vous ferez de meilleurs temps en jouant comme dans la réalité c'est-à-dire en faisant tout soit même. Comme à la TV, vous aurez droit aux essais libres, aux qualifications, au "warm up" et enfin à la course. Lors de ces essais, vous pourrez accéder aux stands pour y régler la voiture à votre convenance et l'adapter



au circuit. On y fait varier ainsi l'intensité de freinage, les rapports des vitesses, les angles et tailles des ailerons et enfin les pneumatiques en fonction des conditions climatiques. Pendant la course, vous pouvez bien sûr vous arrêter pour des changements de pneus ou tout simplement pour vous faire réparer un aileron. Contrairement aux jeux de conduite habituels, les concurrents dirigés par l'ordinateur ne sont pas là pour faire de la figuration mais ils sont là pour gagner. Par conséquent, la bataille risque d'être rude à travers le championnat ou tout simplement à travers une course. Je pourrais ainsi continuer pendant des pages mais je vous laisse le plaisir de découvrir vous-même tout le potentiel de ce jeu.

La 3D utilisée est à la hauteur de toutes ces options. La 3D utilisée est parfaite avec des détails donnant encore plus de réalisme. Les voitures ont été très bien "modélisées". Le plus intéressant, ce sont les ralentis et les différents points de vue. On peut ainsi voir un accident ou tout autre action selon quatre points de vue : caméra en bord de piste, à l'intérieur du cockpit, à l'évent, à l'arrière. Avec un nombre impressionnant d'options, F1 Grand Prix est sans conteste la meilleure simulation de pilotage laissant les plus proches concurrents que sont Road & Track ou 4D Sports Driving loin mais alors... loin derrière. ■



**MICROPROSE** - Simulation de Formule 1 - 286 16 Mhz minimum, mais un 386 DX est conseillé - Version VGA 256 couleur uniquement - 1 Mo de Ram et au moins 6 Mo sur le disque dur - souris ou joystick - Roland, Ad Lib et Soundblaster.

## Les points forts :

- le réalisme des circuits et de la conduite sont absolument démentiels. On reconnaît les circuits avec tous leurs virages et dénivelés, surtout celui de Monaco, très technique.
- le nombre d'options élevé permet à tout joueur d'aborder cette simulation par paliers. En mode arcade, le côté simulation sera balayé par l'action.
- la 3D utilisée est plutôt rapide et réaliste avec des traces de pneus et autres chaos des circuits.
- il est possible de jouer à 26, chacun prenant une voiture, pour un mini championnat du monde.
- la sortie d'une extension permettant de jouer à deux en même temps, par modem ou par cable null-modem.







# FLIGHT SIMULATOR 4

Le logiciel Flight Simulator 4 est reconnu par les spécialistes comme une référence en matière de simulateur de vol. Une réputation de sérieux qui est d'ailleurs renforcée par le nom de son éditeur : Microsoft.

Lorsque la première mouture de Flight Simulator est apparue sur le marché, nul n'aurait pu prouver de son succès actuel. Au regard des nombreuses simulations qui brillent aujourd'hui sur PC (F15 II ou encore Strike Commander) cet ancêtre ne s'illustre en effet guère par ses qualités graphiques et "scénariques". Alors, où trouver la raison de cet engouement du public pour un titre somme toute si peu tape-à-l'œil ?

Flight Simulator est avant tout un véritable simulateur de vol, à la différence de produits plus axés sur la jouabilité et l'action comme Comanche ou Strike Commander. Le côté réalisme est tellement poussé que de nombreuses écoles l'ont adopté pour instiller à leurs élèves les rudiments du pilotage d'un avion.

Flight Simulator est également l'un des seuls produits à offrir un véritable vol aux instruments. Il utilise notamment toutes les fréquences des aéroports et aérodromes sans oublier celles des précieuses balises de navigation.



Si l'aspect graphique est négligé - utilisation d'une palette EGA voire VGA 16 couleurs -, le joueur n'en éprouve pas moins de nombreuses sensations grâce à une résolution de 640 par 350 pixels. En approche finale, lors d'un atterrissage, le pilote a vraiment l'impression de jouer sa vie. La finesse des manœuvres est également au rendez-vous.

Flight Simulator pêche également par son manque de scénario. Lorsque l'avion est dans les airs, on s'ennuie rapidement. Les quelques scénarios proposés par le logiciel restent au niveau du plancher des vaches (1).

Pour combler cette carence, le simulateur autorise le jeu en réseau par simple liaison modem. Là, l'intérêt est tout autre. Les rencontres dans le ciel sont toujours prometteuses. La seule limite fixée est celle qui est posée par l'esprit des joueurs.



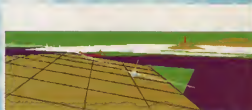
Enfin, et ce n'est pas la moindre de ses qualités, le logiciel est ouvert à de nombreuses extensions. Nouveaux avions, nouveaux horizons ou applications utilitaires à même de faciliter la vie des pilotes. Pour en savoir plus au sujet de ces produits, consultez l'encadré ci-contre.

#### ENCADRE : LES INDISPENSABLES

Deux grands noms de l'édition, outre Microsoft et son Designer (un outil qui permet de modéliser son propre avion ou de bâtir ses aires de vol), se partagent le marché des extensions dédiées à Flight Simulator 4. La première collection est éditée par l'américain Mallard. Nous y trouvons une foultitude de nouveaux terrains de vols. Parmi eux, retenons le célèbre Grand Canyon ou un survol de l'archipel d'Hawaii.

À leurs côtés se tiennent de nombreuses applications qui permettent par exemple d'établir des plans de vols ou d'exercer le métier de convoyeur du ciel. Citons également le fabuleux Sound & Air & Graphics qui donne enfin à Flight Simulator la possibilité de jouer de véritables échantillons sonores. La particularité de toutes ces extensions : elles fonctionnent sans la présence du Designer de Microsoft.

La seconde collection consacrée au simulateur de Microsoft est inscrite au catalogue du français Colorado. Son domaine d'activité est avant tout axé sur les espaces européens. Les dernières réalisations de l'éditeur permettent d'exploiter directement les "addon" sans passer par le Designer de Microsoft. ■



**MICROSOFT - Jeu de simulation - Version VGA, EGA, 16 couleurs - 610 Ko de Ram (pour la version de base) - Souris, clavier et joystick reconnus - 1 joueur - Jeu en réseau optionnel - Soundblaster.**

#### Les points forts :

- Simulation réaliste.
- Nombreux scénarios et utilitaires en tous genres disponibles.
- Possibilités de créer ses propres appareils et ses mondes.

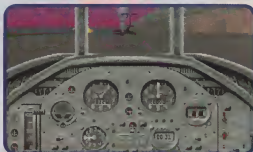


# STUNT ISLAND

**D**isney Software introduit une nouvelle dimension dans les jeux, celle de la création cinématographique. Stunt Island vous permet de réaliser des films de cascades aériennes tout en étant acteur dans votre film. Le jeu se compose de trois parties, les cascades, la prise de vue, le montage.

Dans votre rôle de cascadeur vous devez demander au directeur de production de vous donner des scènes à jouer. Vous avez le choix entre 32 cascades. Naturellement, au début il ne vous est pas demandé de faire des miracles, juste d'atterrir sur le Golden Gate Bridge avec un Cessna, de traverser un petit hangar en pilotant un triplan ou encore de faire évader un homme de la prison d'Alcatraz. Une fois que vous aurez rempli ces petits contrats, vous pourrez vous attaquer aux choses sérieuses et devenir célèbre. Sans vouloir vous effrayer, vous devrez vous poser sur un ballon dirigeable, vous écraser sur un Boeing en plein vol... Vous pouvez voler sur tous les types d'appareil car les commandes changent très peu d'un avion à l'autre. Le pilotage est très simple ce qui vous permet de faire vos cascades sans trop de problème.

Créer un film, voilà une chose délicate. Vous devrez



**DISNEY SOFTWARE/INFOGRAMES** - simulation cinématographique - Vous devez posséder au minimum un 386 à 16 Mhz pour jouer - 2 Mo de Ram ou plus sont fortement conseillés - Version VGA 256 couleurs uniquement - souris obligatoire - Il faut au moins 13 Mo sur votre disque dur - 1 joueur

## Un jeu merveilleux qui vous fera ressentir l'angoisse du réalisateur !

d'abord trouver un scénario. A-vous d'imaginer une cascade mettant en scènes un ou plusieurs avions. Ensuite il vous faut choisir le lieu du tournage. Vous avez toute une île à votre disposition qui possède tous



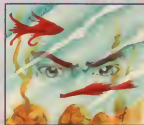
les types de terrain désirés. La partie suivante consiste à choisir les objets qui seront présents dans le film. Les huit premiers seront équipés de caméras. Postez les objets dans le décor en leurs donnant une position, une orientation et une altitude, puis déterminez les effets spéciaux. Pour cela vous placerez dans le décor et à l'aide d'un petit de programmation simplifié

vous déterminez les séquences des effets. A vous de choisir quand se feront les explosions et autres artifices en tout genres. Tout est figé tant que vous n'avez pas donné le top départ. Ce qui fait que vous pouvez très bien avoir un missile suspendu dans les airs attendant de partir. Il existe six façons de définir un objet et ceci conditionnera son comportement (fixe, mobile, en poursuite, relié à autre chose...). Le plus difficile est de placer vos caméras. Il vous faudra de nombreux essais avant de trouver les bons angles de vues, les bons plans, comment faire un travelling, un zoom ou un suivi, mais c'est un art. Avec les huit films vous allez devoir en créer un seul. Il vous faut donc vous initier à l'art du montage cinématographique. Vous disposez d'un studio de montage qui vous permet de prendre des bouts de chaque film pour les coller ensemble.

Une fois votre film fini, il doit passer l'épreuve du feu, le public ! Si les gens aiment, vous gagnerez de la célébrité et d'argent. Sinon adieu yeux, vaches, cochons, couvées et bonjour l'exil.

Les graphismes sont superbes permettant ainsi de faire d'excellents films. Stunt Island est un jeu merveilleux qui vous fera ressentir l'angoisse du réalisateur jusqu'aux moindres détails.

### Les points forts :



- L'éditeur de cascades : puissant et révolutionnaire.
- La qualité de l'animation.
- Les possibilités offertes par le système de caméras pour faire ses propres films.



**Les jeux d'action commencent à pulluler sur PC, prouvant que cette machine est en fait très polyvalente. Simples adaptations dans un premier temps, les jeux d'arcade sur PC sont désormais très souvent des productions originales qui sont ensuite déclinées sur d'autres machines. Jeux de tir, combats de rues et aventures mouvementées vous attendent !**

# PRINCE OF PERSIA 2

**V**oilà ! Après bien des aventures dans le premier épisode de ce génial jeu d'arcade de Jordan Mechner, vous pensiez être bien tranquille et couler des jours heureux avec votre fiancée. Cet optimisme déraisonnable vous coûte très cher puisqu'un matin, lorsque vous arrivez dans la salle du trône, quelle n'est pas votre surprise de voir, assis à côté de votre bien-aimée, votre sosie ! Tout se complique lorsque la princesse ne vous reconnaît pas et lorsque l'imposteur hurle aux gardes de s'emparer de vous ! Pas le temps de réfléchir ! Vous sautez par la fenêtre et tentez de vous échapper.

Vous dirigez donc ce personnage à la Sinbad qu'est le Prince Of Persia, dans sa quête pour démasquer l'imposteur et reconquérir sa belle. Il faudra cependant parcourir de nombreux niveaux, éviter toute une ribambelle de pièges et massacrer de non moins nombreux ennemis avant de pouvoir y arriver.



Les animations qui définissent les mouvements du personnage sont des merveilles du genre. Non seulement il peut marcher, avancer pas à pas, s'accroupir, ramper, se suspendre, sauter... mais il peut aussi combattre, à condition d'avoir une arme bien entendu ! En fait, vous pourrez soit parer, soit attaquer, mais il faut le faire à chaque fois au bon moment, sinon, vous

allez être contré et très vite perdre votre énergie. Les petites potions rouges en bas à gauche de l'écran représentent vos points de vies et les bleues en bas à droite indiquent ceux de l'ennemi qui se trouve à l'écran. Pour bien combattre, il faudra étudier rapidement le mode d'attaque de chaque adversaire pour trouver ses points faibles et en profiter !







# J E U D ' A C T I O N



Tout comme dans le premier épisode, les potions que vous trouverez seront essentielles. Certaines vous redonneront de l'énergie, d'autres augmenteront votre maximum de points de vie. Attention ! Il existe aussi des fioles de poison ! En plus des ennemis, vous devrez faire fi des multiples pièges qui parsèment les niveaux. Dalles ou plafonds qui s'écroulent, lames ou pointes qui sortent des murs, portes coulissantes qui ferment ou bien ouvrent des passages...

Les décors ont eux aussi beaucoup évolué. Plus fins, ils sont aussi beaucoup plus variés et exploitent mieux



les couleurs. Vous aurez aussi bien des extérieurs, que des cavernes ou des salles du palais ! Les ennemis offrent eux aussi une diversité plus attrayante, avec des ennemis classiques (soldats, serpents...) mais surtout des créatures de l'enfer !

Cette fois-ci, le jeu possède un scénario puisque vous devez d'abord vous échapper du palais, puis, naufragé, vous devrez pénétrer à l'intérieur d'un énorme complexe de cavernes... Pour finir bien évidemment par un retour vers le palais, avec un affrontement titanesque contre ce mystérieux imposteur ! Vous pourrez sauvegarder le jeu à n'importe quel endroit (10 sauvegardes en tout), mais une fois encore, le temps jouera contre vous. Il faudra vous dépêcher ! ■



**BRODERBUND E.A. - 336 conseillés**  
- 7 Mo sur le disque dur - VEA cou-  
leur uniquement - Ad Lib,  
Soundblaster, Sound Source,  
ProAudio, Roland - clavier ou joys-  
tick - 1 joueur.

## Les points forts :

- Les sauvegardes, très utiles pour ce jeu immense.
- Les tonnes d'innovations, avec des armes magiques, de nouvelles potions, de nouveaux pièges...
- L'animation du personnage.
- Les décors, variés et superbes.





# DYNABLASTER

**L**a pose de charges explosives étant à la mode depuis quelques années, voici un petit jeu d'arcade qui devrait défouler les poseurs de bombes potentiels. Le jeu se compose de différents tableaux de tailles variables (certains d'entre eux pouvant faire plusieurs écrans de hauteur) de représentation un peu semblable à celle de Pac-Man. Ils sont remplis de blocs indestructibles et d'autres qui ne le sont pas. Pour donner un peu de vie à tout cela des bestioles aussi agressives que variées hantent ce dédale à la recherche de qui à votre avis ? Hein ? Et oui... Vous avez trouvé ? De vous qui incarnez un petit poseur de bombes débutant (c'est y pas émouvant ça madame ?).

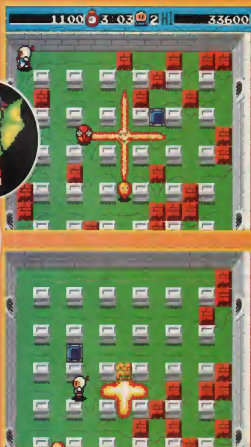


Votre but : poser des bombes afin de réduire en poussière les charmantes créatures qui ne pensent qu'à vous ouvrir le ventre, mais attention ! Vous risquez, si vous êtes à proximité au moment de l'explosion, de vous faire déchiqueter en même temps que vos ennemis (on appelle ça une mission suicide). Lorsque vous les aurez tous occis, il ne vous restera plus qu'à trouver la porte de sortie. Bien entendu, celle-ci est dissimulée derrière un des

nombreux murs de briques présents à l'écran. Il vous sera donc nécessaire d'en faire sauter quelques-uns pour la trouver. Une fois que vous l'aurez découverte, attention ! Si vous faites éclater une bombe dans son voisinage immédiat, cela produira de nouveaux monstres que vous devrez à nouveau tuer pour finir le niveau. Sous d'autres murs de briques, par contre, vous trouverez divers petits symboles qui vous feront bénéficier de petits avantages supplémentaires tels que la flamme, qui augmente l'armement de l'explosion, la bombe qui vous permet de larguer deux charges (sinon vous êtes obligé d'attendre qu'une bombe explose avant d'en placer une autre), les patins à roulettes qui accélèrent votre déplacement, la télécommande vous permettant de commander l'explosion de vos bombes (sinon celles-ci explosent au bout de trois ou quatre secondes) et bien d'autres expliqués dans le petit manuel dénommé "Guide du poseur de bombes" (en prêt dans toutes les maternelles).

Dynablaster vous donne également la possibilité de jouer contre des adversaires humains. En tout vous pouvez jouer à quatre : deux joueurs au clavier et deux au joystick, un doubleur se branchant directement sur le port parallèle de votre machine étant fourni avec le jeu. Dans cette configuration de jeu, le but est beaucoup plus simple : être le dernier survivant. Un système de mots de passe est présent pour reprendre le jeu au dernier niveau que vous aviez atteint.

Ce jeu est dangereux, car il finira probablement par vous donner des idées dangereuses et d'ailleurs le gros pétard à mèche que j'ai gardé dans ma poche me chatouille les doigts quand je vois Didier en train de s'endormir sur son fauteuil... Allez ! J'y vais !



**Hudson Soft / Ubi Soft - 286 à 16 Mhz au minimum - EGA, VGA - 1 à 4 joueurs - clavier et joystick.**

## Les points forts :

- Possibilité de jouer à quatre.
- Présence d'un doubleur de joystick.
- Niveau de jeu très progressif.
- Très prenant.





# FIRST SAMOURAI

**S**orti il y a déjà pas mal de temps sur PC, First Samurai reste l'un des tous meilleurs du genre, avec un jeu immense, dans lequel vous dirigez un samurai, à la recherche d'un démon.

Pour se venger de cet ignoble créature, First Samurai n'hésitera pas à voyager dans le temps pour trouver et vaincre le Roi-démon !



Le maniement du personnage est assez complexe puisqu'il dispose d'un nombre impressionnant de coups différents. En outre, il pourra ramasser de nombreuses armes (dagues, haches...) qu'il pourra utiliser pour abattre les multiples ennemis qui l'agresseront. Au fur et à mesure qu'il tuera des ennemis, il gagnera de l'énergie mystique, qui au bout d'un moment se transformera en une épée magique redoutable.

Vous pourrez frapper aussi bien vers le haut que vers le bas et elle vous servira aussi à détruire certains murs et sols factices. En effet, tout l'intérêt du jeu réside dans les centaines de bonus cachés et de salles secrètes que vous devrez découvrir. Pour vous soutenir,

l'esprit d'un vieux sage vous apparaîtra et si vous avez trouvé les bons objets, il vous aidera à certains endroits



pour passer des obstacles apparemment infranchissables !

Dans le niveau, vous pourrez utiliser des vases pour y stocker de l'énergie ce qui correspondra à des sauvegardes en Ram dans le niveau. Tenant sur une seule disquette et occupant moins de 2 Mo sur votre disque dur, ce jeu d'arcade fonctionne surtout sur les PC "bas de gamme".

Les décors sont superbes, et il faudra y faire très attention car un petit éclat lumineux à tel ou tel endroit et cela peut révéler un piège, un bonus ou bien un objet magique.

VIVID IMAGE/UBI SOFT - 286 à 12 Mhz minimum - VGA couleurs uniquement - Ad Lib, Soundblaster, ProAudio - clavier ou joystick

## Les points forts :

- L'excellente jouabilité.
- Le mélange arcade/aventure.
- Les graphismes, jolis et très variés.
- L'ambiance sonore du jeu.







# EPIC

**E**pic est un des derniers grands jeux de chez Ocean, et il a été créé par D.I.D. Une terrible nouvelle vient d'être annoncée par les ordinateurs de la Terre : le Soleil est en train de se transformer en supernova. Il n'existe aucun moyen d'échapper à l'explosion si ce n'est l'exil. En grand secret la Fédération Unie des Planètes met en construction d'énormes vaisseaux pouvant servir d'arche spatiale. Mais avant l'achèvement des vaisseaux, certains terriens ayant peur, décident d'affréter leur propre vaisseau et de partir à l'aventure en espérant trouver une terre d'asile. Malheureusement, en chemin ils rencontrent l'empire Rexxon qui se trouve en dehors de la sphère de destruction de la supernova. Nul ne saura jamais d'où vient la faute, mais le résultat est que les Rexxons sont déterminés à empêcher les arches terriennes de rejoindre de nouvelles planètes. Votre personnage est l'un des pilotes de vaisseau intercepteur de la flotte terrienne. Votre rôle sera de permettre aux arches de la dernière chance de passer le siège rexxon. Vous aurez à accomplir 8 missions au total, mais dans chaque mission il y aura plusieurs objectifs. De plus vous n'aurez accès à la dernière mission que si la septième c'est bien passée. La première mission vous emmènera traverser un champ de mines spatiales et détruire la station de dépistage de l'espace profond Rexxon. Si vous ne réussissez pas, les Rexxons détecteront la flotte plus tôt et vous aurez plus d'ennemis à affronter. Même si le jeu n'est pas entièrement interactif, de nombreuses choses dépendent des missions précédentes telles que vos munitions ou la puissance de l'ennemi. De plus vos exploits se dérouleront aussi bien dans l'espace que sur les planètes, ils vous faudra donc élaborer plusieurs techniques de combat. Le maniement du chasseur epic est très



*OCEAN - 386 SX au minimum - VGA 256 couleurs - Ad Lib. Roland, Soundblaster - souris, clavier ou joystick - 1 joueur.*

## Les points forts :

- La 3D très fluide, plus des écrans fixes magnifiques.
- Originalité et variété des vues et des phases.
- La possibilité de jouer toute l'aventure ou les diverses scènes séparément.



simple, et vous pourrez utiliser soit la souris soit un joystick. Pour une fois ce jeu est plus pratique à la souris puisque dans ce cas le bouton gauche commande l'accélération et le bouton droit le tir. Vous disposez de plus de quelques commandes claviers afin de commuter les différents systèmes du chasseur. Au total vous disposez d'un faisceau tracteur, d'un champ de force, d'une unité de rechargement qui vous permet de tirer avec toutes vos armes pendant un temps très court, de 7 armes allant du laser à la bombe animatière. Tous les graphismes sont en 3D formes pleines et les objets sont entièrement faits de polygones. Grâce à ça, vous pourrez vous approcher de tous les objets sans avoir aucun effet de pixélisation. De plus vous aurez tout plein de vues extérieures afin de vous aider à piloter, la plus pratique étant certainement la vue de combat ou vous n'avez plus à l'écran que le radar vous donnant ainsi toutes les possibilités visuelles pour vous débrouiller. Avec Epic, vous découvrirez une nouvelle dimension des jeux de simulation spatiale. ■



# PREHISTORIK 2

**V**ous voici transporté dans des temps anciens, alors que l'homme n'était vêtu que de peaux de bêtes. Son seul but dans la vie : se nourrir ! Vous allez donc partir chasser les protéines et les glucoses à travers un nombre hallucinant de niveaux. Il faudra vaincre bien des adversaires et passer de nombreux obstacles, pour arriver à atteindre les multiples éléments nutritifs qui parsèment le jeu.

Il faudra surtout faire attention à bien chercher tous les bonus qui sont planqués un peu partout. Pour les trouver il faudra donc sauter dans tous les sens et surtout essayer de donner des coups de massues, plusieurs fois de suite au même endroit parfois, pour éventuellement révéler des super-bonus ! Armé de votre seule massue au début du jeu, vous trouverez ensuite d'autres armes : marteau, heche... plus ou moins efficaces.

Vous pouvez surtout sauter sur le crâne de la plupart de vos ennemis, jusqu'à huit fois de suite, ce qui fait apparaître à chaque fois un symbole X1, X2,



X3... Ceci signifie que si vous tuez l'ennemi alors que vous avez fait apparaître au préalable un X6, il vous rapportera 6 fois plus de points !

Il faudra aussi apprendre à sauter sur la tête d'un adversaire pour être propulsé très haut et atteindre ainsi des objets autrement inaccessibles. Vous

devrez parfois frapper dans le vide, pour faire apparaître des plates-formes auparavant invisibles. Vous pourrez alors grimper dessus et progresser plus loin dans le niveau.

Des astuces de ce genre, vous en découvrirez des dizaines. Il y a par exemple ce niveau où un vent violent souffle, interdisant toute progression. Vous devrez adopter alors une démarche décidée, plus lente mais volontaire, pour avancer petit à petit. Il faudra même à un niveau utiliser un deltaplane ! Autre astuce, lorsque vous êtes touché, vous perdez un de vos trois points de vies. Si vous avez la présence d'esprit de massacrer l'ennemi qui vous a touché, il se transforme en cinq os qui disparaissent au bout de quelques secondes. Si vous avez le temps de les ramasser tous les cinq rapidement, vous regagnerez alors ce point de vie perdu !

La plupart des niveaux se déroulent dans la longueur, mais ils font aussi plusieurs écrans de haut. Il y aura toujours un passage secret à trouver qui







*TITUS - 286 à 16 Mhz au minimum -  
VGA couleur uniquement - Joystick  
recommandé - Soundblaster, Ad Lib -  
1 joueur.*

## Les points forts :

- Le grand nombre de niveaux et leur diversité.
- Les graphismes superbes et les animations délirantes.
- Des tonnes de surprises et de bonus.
- L'excellente jouabilité.



vous amènera presque à la sortie, mais attention, pour passer au niveau suivant, vous devez d'abord trouver un objet bien particulier ! Un des niveaux se passe dans un arbre, le scrolling se faisant alors de haut en bas. Vous devez vous débrouiller pour que votre héros descende le plus vite possible sans être touché par un des pièges ou un des monstres qui peuplent cet arbre. Comme vous pouvez le constater, vous allez découvrir au fur et à mesure des parties de nouvelles ruses qui vous permettront de progresser continuellement jusqu'à plusieurs affrontements avec d'immenses monstres, beaucoup plus gros, beaucoup plus résistants et donc beaucoup plus coriaces !

De toutes les façons, vous aurez de nombreux bonus à ramasser, certains vous redonnant plus ou moins de vigueur, mais il faudra surtout trouver les "couverts" de table, qui transformeront alors pendant quelques secondes vos ennemis en appétissants steaks ou fruits juteux et sucrés ! Du délire et de la bonne humeur pour ce jeu à conseiller à ceux qui essaient de maigrir ! Là, ils pourront bouffer à s'en faire exploser la pense ! ■







## FLASHBACK

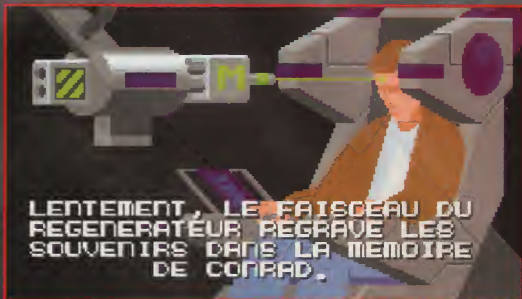
**L**es bons jeux d'action sont rares sur PC. Les grands classiques comme Prince of Persia ont montré que le PC pouvait dans certains cas égaler les ST et autres Amiga. Avec ce nouveau jeu de Delphine Software, les nuits vont être longues et le plaisir incommensurable.

En ce début de 22<sup>ème</sup> siècle, les étudiants sont devenus de véritables petits pères (comme Yann et moi) et pour terminer leurs études, ils doivent préparer un projet. Conrad B. Hart, héros de cette intrigue SF et éminent étudiant en physique prépare pour son diplôme de fin d'étude, des lunettes analysant la densité moléculaire. Un jour, lors d'un test de fonctionnement et à sa plus grande stupéfaction, Conrad découvre que des "gens" n'avaient pas la densité moléculaire habituelle : des extra-terrestres.

Malheureusement pour notre Einstein en herbe, ces derniers avaient déjà infiltré les hautes sphères de la vie terrestre et de ce fait étaient au courant de ses recherches. Ils décidèrent de le mettre hors d'état de nuire en le kidnappant et en lui effaçant la mémoire. Prudent, Conrad avait pris la peine de "sauvegarder" sa mémoire et de l'envoyer à un ami. Suite à sa séquestration, Conrad réussit à filer à bord d'une moto volante. Poursuivi et abattu par ses geôliers, il est laissé pour mort dans la jungle titannienne, nouvelle

colonie terrestre. C'est là que vous entrez en jeu et que la folle aventure pour sauver le monde (il faudra tout de même qu'un jour je compte le nombre de fois où il nous aura fallu... à nous les joueurs de l'Eternel... sauver la Terre) commence.

Vous voilà donc perdu dans cette jungle hostile avec pour seules ressources un pistolet à munitions infinies et votre agilité physique. Nombreux sont les pièges que vous allez rencontrer. Votre personnage peut exé-



cuter plusieurs actions comme sauter avec ou sans élan, s'agripper à une plate-forme, sortir son flingue, s'accrocher, faire des roulés-boulés avec ou sans l'arme. Bref, la panoplie de ses mouvements est plutôt bien fournie. Contrairement à ce que vous allez penser, il ne suffit pas de shooter le premier objet ou individu qui bouge. Lucidité et sang-froid vous seront nécessaires dans cette sacrée aventure. En effet, au gré de votre progression, vous découvrirez de nombreux objets sur lesquels vous pouvez agir ou encore que vous pourrez utiliser comme, par exemple, ces pierres qui pourront vous servir à déclencher des

portes coulissantes ou encore le télétransporteur qui vous permet, comme son nom l'indique, de vous téléporter vers un endroit assez inaccessible en jetant l'appareil à l'endroit que vous voulez. Au cours de l'aventure, vous allez vraiment en baver puisque vous passerez par de petits bouclots pour gagner suffisamment d'argent pour avoir de faux-papiers, vous participerez à une émission télé fortement inspirée du "Prix du danger" avec Piccoli et Larvin et de "Running Man" avec Schwarzie. Votre vie sera en péril à de bien nombreuses reprises. Heureusement, vous possédez un bouclier qui pourra vous protéger 4 fois,





Vous pourriez tout de même le recharger à divers endroits du jeu. Prudence est mère de sûreté.

Flashback a connu un franc succès auprès des PCistes car il s'attaquait à un créneau encore assez vierge qu'est le jeu d'action. Ce succès est vraiment mérité. Tout dans le jeu a été pensé pour que le joueur s'implique au maximum et prenne un véritable plaisir à évoluer dans ce monde fiduciat. Ainsi, on ne peut qu'être épaté par la qualité des animations d'un réalisme et d'une fluidité à laisser Prince of Persia et Another World aux oubliettes. Il faut voir le personnage prendre son élan et sauter sur une plate-forme pour comprendre ce que je veux dire. Graphiquement, Flashback bénéficie de décors variés et fins tout comme pour les apriteux plus détaillés sur PC que sur Amiga ou Megadrive. Le petit regret vient de l'étroitesse de l'écran de jeu ce qui gâche un peu le plaisir mais un chouillat seulement. Le contexte sonore, pour peu que vous ayez une carte sonore type Soundblaster, est de tout premier ordre avec tout plein de courts thèmes qui viennent agrémenter certaines scènes. Les nombreux interludes cinématiques ne font qu'agréments le jeu en reliant les différents niveaux suivant une intrigue bien particulière. Les bruitages sont aussi présents avec de très bonnes digitalisations. Avec huit niveaux différents, Flashback offre un intérêt fantastique et une jouabilité sans pareil. ■

**DELPHINE SOFTWARE - 640Ko minimum - VGA -**  
**Disque dur obligatoire 8 Mo - Ad-lib et Soundblaster -**  
**Clavier, joystick - 1 joueur.**

### Les points forts :

- Une animation digne des dessins animés de Disney
- Un intérêt sans cesse croissant
- Une jouabilité exemplaire avec des modes de contrôle bien pensés
- Une ambiance sonore adéquate



# 3615 GEN4 LES BEST

Ta bécane se dessèche ?

Tu veux toujours le top des domaines publics ?

**TU AS RAISON.**

**3615 GEN4, TAPE \*TPC.**

Eh, bien. Oui, TPC comme Téléchargement pour mon PC de l'enfer que je te dis pas. D'ailleurs, pour rire, on a fait un petit classement des "best-of" des derniers mois :

- 1) GWS/GWSWIN** : graphic Workshop version Dos et Windows. Ils permettent de voir et convertir des images à tous les formats du marché.
- 2) Neopaint** : le meilleur programme de dessin en domaine public existant sur ta machine. Tout simplement.
- 3) Bmenu** : une barre de menus - ooooo ? - sous Windows apportant à celui-ci une rapidité dans les manipulations inégalable.
- 4) DisplayInt2** : permet de visualiser plusieurs fontes simultanément.
- 5) Cardriv1** : la démo JOUABLE et SUBLIME de Cars & Drivers.

On a aussi fait un classement des téléchargements "coquins", remarque :

- 1) Show1.exe** : des animations très "sex" et très amusantes sous Windows. Le plus rigolo est que même iconisées elles continuent de nous faire profiter du spectacle.
- 2) Show3.exe** : d'autres animations comme Show1. 3 Nue08.gif une image très, très charmante.
- 4) Show2.exe** : d'autres animations comme Show1.
- 5) Animex1.exe** : des animations torrides sous Dos.



# SPEAR OF DESTINY

**V**ous aimez tirer sur tout ce qui bouge, surtout lorsqu'il s'agit d'immenses nazis ? Vous vous plaisez à évoluer dans des couloirs remplis d'ennemis, pouvant surgir à chaque instant et ne demandant qu'une chose : vous abattre ? Voici le jeu qu'il vous faut, car croyez-nous, vous n'aurez pas une seconde de répit. Utilisant votre pistolet ou les autres armes que vous ramasserez, vous devrez trouver le moyen de vous emparer de la mystérieuse "Spear Of Destiny", une arme mythique qui rendrait invincible les troupes de celui qui la posséderait. Or, les services secrets britanniques ont découvert que les sbires d'Hitler l'aurait.



Vous allez donc vous déplacer dans des couloirs et des salles, une fenêtre représentant en 3D ces endroits. Les décors sont à la fois variés et très détaillés, grâce à un procédé de textures sur les murs, qui rend le monde où vous évoluez beaucoup plus réaliste que dans la plupart des jeux. Très vite, vous comprendrez qu'il existe des passages secrets que vous devrez donc découvrir. Vous avez peur de ne pas tous les trouver ? Pas de panique, il ne sont pas indispensables !

Vous pourrez aussi utiliser les diverses troussees de premiers soins et surtout la nourriture que vous allez trouver pour regagner un peu d'énergie, vos adversaires n'arrêtant pas de vous mitrailler à tout bout de champ. Vous devrez surtout trouver des armes plus puissantes et des munitions appropriées, car vous allez rapidement découvrir des ennemis beaucoup plus coriaces, dont quelques mutants particulièrement redoutables. ■

trouvée et la garderait précieusement au plus profond d'un de leur château. En tant qu'espion modèle, vous voici donc investi d'une mission quasi divine : retrouver la lance, vous échapper et éliminer un maximum d'adversaires.



**PSYGNOSIS - VGA couleur - 3 Mo sur le disque dur, 286 à 16Mhz au minimum - clavier, joystick ou souris - Ad Lib, Soundblaster, Soundsource.**

## Les points forts :

- L'ambiance, prenante à souhait, aidée par quelques bruitages stressants.
- Les graphismes, assez beaux, avec surtout une animation très fluide.
- L'action, omniprésente.





# Pressimage présente

## NOUVEAU

## Découvrez le nouveau magazine 100 % PC

### Son nom : Génération PC.

Découvrez, chez votre marchand de journaux, l'information la plus riche de la presse PC.

### Retrouvez chaque mois :

5 rubriques régulières pour tout savoir, comprendre, utiliser et choisir.



la disquette du magazine (les programmes, les utilitaires, les jeux et les accessoires sélectionnés pour vous par la rédaction de Génération PC).

En kiosques le 25 de  
chaque mois...



Prix : 30 F  
1 disquette gratuite  
N°4 de Génération PC

## Chez votre marchand de journaux

## Chaque mois l'information 100% Macintosh

Dans la galaxie Macintosh nous lisons des informaticiens comme des débutants, des "accros" du seul traitement de texte comme des princes d'XPress ou de la feuille de calcul. Et puis des touches à tout, des curieux de tout, des spécialistes en rien pour lesquels un "bus" est encore un véhicule de transport en commun, "pompe-z" une combinaison inconnue de pépins, ou "postsript" un addendum raccourci. Pour eux, nous avons construit le magazine Macintosh à la hauteur de leurs attentes :

**Informatif  
Sérieux  
Attractif**

A découvrir le 12 de  
chaque mois...



Prix : 35 F  
1 disquette gratuite  
N°26 d'Univers Mac

## Chez votre marchand de journaux

## FAITES PLAISIR A VOTRE ST, TT avec ST MAGAZINE

ET SA DISQUETTE GRATUITE

### LA DISQUETTE DU MOIS :

Jeux : *Wheels of Fire*, *Falcon*.

Utilitaires : *Midnight Démo*,

*Persistence of Vision* et *Kill*

*Them All*. Programmes : *Sap-*

*risti*, *Technique*.

### CE MOIS-CI DANS ST MAGAZINE :

Dans le numéro de juillet, ne manquez pas dans ST Magazine : le test complet d'ishar 2, toute l'actualité des jeux posée au crible. Les bancs d'essai logiciels de Da's Vektor (un logiciel de dessin vectoriel professionnel), Raystart (le raytracing rapide à petits prix), Synthworks (l'ultime éditeur de sons), Midnight (un économiseur d'écran de luxe). Et bien sûr, les rubriques régulières de ST Magazine : pratique, programmation.

32 F

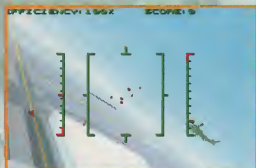




# ROBOCOP 3

**L**e roi de l'adaptation de film, Ocean, nous a crédité fin 92 d'un excellent produit basé sur Robocop 3. L'équipe qui s'est occupée du développement n'est ni plus ni moins que D.I.D., créateurs de F29 mais aussi et surtout d'Epic. Vous y dirigez Robocop, mi homme, mi robot dans une lutte acharnée contre le crime. Votre ville adorée est en effet menacée par un trust japonais, qui n'hésite pas à employer des criminels pour s'emparer du pouvoir. Vous allez donc devoir affronter des nuées de criminels plus quelques ninjas-robots redoutables. Vous pouvez, au choix : jouer aux diverses phases séparément, histoire de vous faire la main, ou vous lancer dans l'histoire complète.

Vous aurez alors une succession de flashes info vous indiquant ce qui se passe dans la ville. Vous partez alors en intervention pour le meilleur et pour le pire ! Les poursuites en voitures vous placent au volant d'un véhicule de la police. Vous devrez appréhender des criminels en un temps limité. Il faudra d'abord les croquer mais surtout éviter leurs tirs pour mettre leurs camion-



nettes hors d'état de nuire. Plusieurs vues extérieures viennent ajouter une touche de réalisme à cette simulation de voiture !

Vous avez aussi des interventions en extérieur et en intérieur. Il faut alors explorer des rues ou des bâtiments, remplis de criminels et d'otages. La difficulté consiste à ne pas se faire surprendre par derrière. Vous aurez aussi droit à un duel contre un ninja-robot, armé d'un sabre. Là encore, il faudra jongler avec les différentes vues pour bien cerner la situation.

Le dernier type d'action se passe à la fin de l'aventure. Vous êtes équipé d'un jetpack et vous pouvez donc voler ! Le jeu ressemble alors à un simulateur de vol, dans lequel vous devrez abattre des hélicoptères, des cibles au sol...

Robocop 3 est un jeu complet, dans lequel le joueur devra faire preuve d'adresse dans plusieurs phases assez différentes les unes des autres. ■

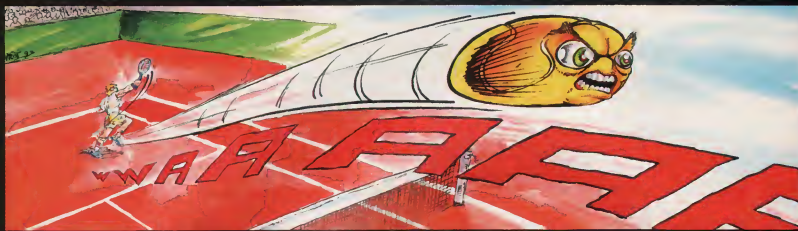


**OCEAN - 386 au minimum - VGA 256 couleurs - Ad Lib, Soundblaster, Roland LAPC1 - clavier, joystick, souris - 1 joueur.**

## Les points forts :

- La variété des tableaux.
- L'animation fluide, superbe et ce dans n'importe quelle phase de jeu.
- Les graphismes superbes, surtout durant les scènes cinématiques entre deux sorties.





**Les jeux de sport** sont légions sur PC. Simulations de golf, de football, de tennis, de boxe... La plupart du temps, elles donnent la possibilité à plusieurs joueurs de s'affronter amicalement. Si les plus connues restent les épreuves multisports (Summer et Winter challenge, Carl Lewis, Espania 92...), elles possèdent toutes une réalisation de qualité.

# LES GOLFS

**P**GA TOUR GOLF - JACK NICKLAUS GOLF - LINKS - MASTER GOLF

Depuis toujours, une des grandes réussites sur micro est sans nul doute la simulation de golf. Que ce soit Leader Board il y a quelques années ou plus récemment toute une série de produits, chacun ayant ses avantages sur ses concurrents. En règle générale, ils permettent tous de jouer seul ou à plusieurs contre divers adversaires. La vue est en majorité en 3D, avec le joueur au premier plan. Vous avez les informations sur la distance jusqu'au trou, le vent... affichées sur l'écran. Vous devez choisir le bon club, en fonction de la distance, mais aussi de l'endroit où vous êtes (bunker, green, dans les herbes hautes...). Lorsque vous arrivez sur le green, la vue change, avec la plupart du temps une







grille sur le terrain pour bien rendre l'impression de relief. Pour envoyer la balle, le mouvement se décompose souvent en trois phases. D'abord donner la direction du coup. Ensuite la force et enfin l'effet, pour éviter un obstacle. Ensuite, chaque programme a ses particularités : éditeurs de nouveaux parcours, vues du terrains et de la balle sous plusieurs angles... En route pour la visite guidée.

#### PGA TOUR GOLF (E.A.)

Peut être un des plus anciens, avec une réalisation qui date un peu mais une bonne jouabilité et une utilisation simple et efficace.

Fonctionnant à peu près sur toutes les machines, il constitue la base dans le genre, avec une 3D très sobre et très peu de couleurs.



#### JACK NICKLAUS GOLF & COURSE DESIGN (ACCOLADE)

Il s'agit de la dernière version de golf sortie par Accolade portant le nom d'un des plus célèbres joueurs de golf de tous les temps. Offrant à la fois des graphismes superbes, un très bon rendu du relief (mélange de 3D et de sprites pour les arbres et le joueur), une jouabilité excellente, il se caractérise surtout par les possibilités de créations de par-



cours de golf. Vous pourrez en effet tout paramétrer et même créer des joueurs fictifs, en définissant leurs caractéristiques, leur sexe...

Un produit extrêmement complet qui possède une durée de vie illimitée, mais qui demande une machine puissante !

#### LINKS et LINKS PRO 386 (ACCESS SOFTWARE)

À sa sortie, il y a de cela quelques années déjà, cette simulation de golf s'est tout de suite différenciée des autres par la qualité de ses graphismes, entièrement digitalisés et recalculés. En fait, les auteurs de ce produit sont allés sur plusieurs parcours US pour les filmer sous tous les angles. Ils ont ensuite digitalisé le tout, donnant à ce jeu un réalisme et une qualité encore inégalés ! Il faut cependant une machine très puissante (386 DX voire 486) pour que l'affichage du terrain ne soit



pas désespérément lent.

Toute une série de nouveaux parcours sont sortis depuis, mais il faudra à chaque fois déboursier un peu plus d'argent. À noter cependant, que ces scénarios s'installent directement dans le répertoire de l'original en ajoutant à chaque fois quelques améliorations sur le programme lui-même. Links Pro 386 est une version SVGA, certes plus lente, mais encore plus impressionnante visuellement, avec une résolution de 600X480 en 256 couleurs.

#### MASTER GOLF (MICROPROSE)

Les maîtres de la 3D ont encore frappé avec un golf exceptionnel. Très fluide, il offre surtout des tonnes d'options et une convivialité qui en font un des must dans le genre. Il a l'avantage de fonctionner sur presque tous les PC. ■





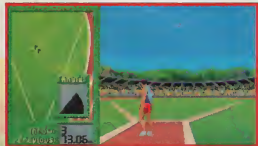
# SUMMER CHALLENGE

**L**es jeux multisports ont toujours suscité un engouement certain chez les joueurs. Quoi de plus agréable en effet que de se mesurer physiquement à ses meilleurs ami(e)s, leur prouvant une fois de plus s'il en est encore besoin votre supériorité dans ce domaine comme dans mille autres ! De nombreuses tentatives ont été faites sur PC, plus ou moins réussies dans leur ensemble, mais il faut bien avouer que les Summer et Winter Challenge de chez Accolade font partie des meilleurs du genre. Vous allez en effet pouvoir concourir, seul ou à plusieurs joueurs, dans différentes épreuves, toutes plus glorieuses les unes que les autres.



Les graphismes, mélangeant 3D et bitmap pour les personnages permettent au jeu d'être à la fois rapide, jouable et joli pour l'animation des sports. Au programme vous avez tout d'abord le 400 mètres haies, pour lequel il faut appuyer sur une touche pour donner l'impulsion de chaque foulée plus une autre touche pour sauter au bon moment. Le tir à l'arc est assez facile, il faut simplement diriger un curseur vers le centre de la cible. Plus vous attendez et plus cela devient difficile simulant un effort prolongé.

Pour l'équitation et le saut d'obstacles, il faut à la fois aller vite, trouver le bon angle pour aborder



l'obstacle et surtout sauter au bon moment !

L'épreuve de canoë kayak vous place dans une de ces petites coques en fibre de verre. Vous devrez passer à travers les portes et donner les impulsions au bons moments.

Le saut à la perche, tout comme le saut en hauteur et le lancer de javelot demande une bonne coordination entre la vitesse et l'impulsion.

Très sympa à plusieurs, Summer Challenge offre en plus la possibilité de sauvegarder les records et d'utiliser un système de caméras pour revoir vos exploits. Trop facile contre l'ordinateur, ce jeu est vraiment très attrayant à partir du moment où vous jouerez à plusieurs. ■

**ACCOLADE** - 286 à 16 Mhz au minimum - VGA couleurs - Ad Lib, Soundblaster, ProAudio, Roland - clavier ou joystick - de 1 à 8 joueurs

## Les points forts :



- Des graphismes en 3D agréables.
- Facile d'accès grâce à un maniement simplifié.
- A plusieurs, la compétition devient très amusante.

# ADVANTAGE TENNIS

**D**ans le domaine du tennis, rares sont les jeux alliant réalisme et jouabilité. *Advantage Tennis*, concilie parfaitement ces deux aspects pour le plus grand plaisir des joueurs du dimanche qui ne veulent pas quitter leur fauteuil. Jusqu'à présent et malgré la sortie de concurrents tels que *World Tennis Championship*, *Advantage Tennis* reste la simulation la plus attachante. *Advantage Tennis* propose à peu de choses près toutes les options qui sont requises pour ce type de jeu.

Tout d'abord, il est possible de configurer les caractéristiques de votre joueur. Ainsi, il vous faudra sélectionner les différents coups à sa disposition. Coup droit à une ou deux mains ainsi que revers mais aussi plongeon (à la Becker), du coup entre les jambes (à la Noah) et des smashes. En dehors de ces caractéristiques d'ordre technique, chaque joueur possède six attributs (coup droit, revers, volée de coup droit, volée de revers, smash et service) ainsi qu'une attitude générale (attaquant ou défenseur). Ces attributs pourront évoluer au cours des matchs, des saisons et des entraînements.



Pour le mode entraînement, il n'y a pas grand chose à dire si ce n'est qu'il est là pour vous familiariser au jeu en jouant contre un adversaire de votre choix (ordinateur ou humain). Le mode exhibition permet de son côté de faire des matchs simples contre l'ordinateur avec pour seul but de remplir votre compte en banque.

Par contre, pour le mode saison, les choses deviennent plus intéressantes. En effet, au départ, vous entrez dans la cour des grands et vous commencez à la centième place du classement. Chacun des 99 autres tennismen



possède ses propres caractéristiques que vous pouvez consulter à loisir pour adopter les bonnes tactiques. À la fin de chaque tournoi auquel vous participez, le programme vous offrira des points bonus que vous répartirez selon vos envies et vos besoins sur les différents coups pour les améliorer. Autant vous prévenir tout de suite, la première place mondiale est difficile à atteindre. Vous vous prendrez bien des "taules" avant de sortir victorieux d'un premier tournoi.

Bien loin des images bitmap que produisaient *Court's 1* ou *2*, *Advantage Tennis* donne dans la simplicité graphique. Il faut bien avouer que cela est quelque peu rébarbatif mais quelle leçon de réalisme dans l'animation. Les coups exécutés par les sprites ont certainement utilisé le roto-copier. D'ailleurs, il sont si réalistes et si académiques que vous pourriez les copier lorsque vous jouerez sur un vrai court. Le contexte sonore est acceptable quoi que peu impressionnant mais le jeu en vaut vraiment la chandelle. ■



**INFOGRAMES** - Hercules, CGA, EGA, VGA - 512Ko minimum - Ad-lib et compatibles - 2.1 Mo dur le disque dur - 1 ou 2 joueurs.

## Les points forts :

- La grande jouabilité d'*Advantage Tennis*.
- Le réalisme des animations des joueurs.
- *Advantage tennis* offre de vivre des saisons à parcourir le monde à la recherche de points pour progresser au classement. Cela donne une durée de vie excellente à ce jeu.
- La possibilité de jouer à deux en même temps.







**Les jeux CD-Rom** commencent à devenir intéressants et il faut reconnaître que le PC a une bonne longueur d'avance dans ce domaine sur les autres ordinateurs. De plus en plus de productions originales sont en cours de développement sur ce support et l'année 94 va être riche en produits révolutionnaires sur CD Rom, jeux mais aussi produits de loisir.

# THE 7th GUEST

**L'**équipe "américaine" de Titobyle a développé pour Virgin Games ce jeu fabuleux sur CD Rom PC pendant près de trois ans. Il s'agit en fait du premier jeu à exploiter véritablement les possibilités offertes par le CD Rom. Ils n'ont pas hésité à filmer de véritables acteurs, à enregistrer leur voix pour les retrouver et les utiliser dans le jeu. Le joueur a ainsi l'impression de participer à un véritable film dramatique interactif. Alors que la version américaine est disponible, Virgin Games travaille d'arrache pied sur une version entièrement en fran-



çais, qui devrait sortir cet automne. Les auteurs du jeu n'ont pas hésité à mettre sur les 2 CD du jeu la version en MCGA 256 couleurs et celle en Super-MGA. Autant vous dire tout de suite qu'avec une résolution de 600x480 en 256 couleurs, on n'est pas loin de ce que l'on peut voir sur les téléviseurs ! En fait, les déplacements sont déjà précaculés et lorsque le joueur clique sur une porte par exemple, une scène se déroule sous vos yeux. Vous voyez le battant de bois pivoter sur lui-même, puis la vue "plonge" vers l'intérieur de la pièce avec un mouvement de rotation pour

vous placer dans une situation avantageuse. Toute l'aventure se déroule dans une maison, ayant appartenu à un homme bien étrange, parsemée de secrets et de puzzles. Tout l'intérêt du scénario réside dans le fait que le joueur ne sait pas exactement qui il est et ce qu'il est ! Une introduction magnifique vous raconte en effet la soudaine richesse de ce personnage et l'arrivée de sept invités dans cette demeure. Invités pour quelle occasion particulière ? Ne comptez pas sur moi pour vous le dire. Il faudra le découvrir par vous-même. De même pour le jeu, il faudra



bien écouter les dialogues et bien observer ce qui se passe pour obtenir des informations essentielles tout d'abord, mais aussi pour résoudre les énigmes posées. Le système de jeu est très simple et n'importe qui pourra le comprendre. Lorsque le joueur passe sur un élément particulier, il change de forme indiquant de ce fait l'action que vous pouvez effectuer.



Pour ouvrir certaines portes de la maison et donc progresser dans l'aventure, le joueur devra surtout passer certains obstacles constitués par des puzzles ou des petits jeux de réflexion. Là encore, le joueur devra uniquement se fier à son intelligence et à ses talents d'observation pour comprendre les mécanismes et résoudre ces énigmes. Il y a par exemple des phrases à reconstituer, des mots à trouver, des jeux d'échecs avec des règles particulières à découvrir... Si certains d'entre-eux sont de véritables casse-têtes, d'autres seront assez vite résolus !

The 7th Guest est à l'heure actuelle un des très rares jeu méritant sa présence sur CD Rom. Il est tellement impressionnant que vous ne pouvez posséder un lecteur de CD Rom sans l'acheter ! Ce serait inhumain ! ■



**VIRGIN GAMES - Jeu d'aventure animé - Version MCCA 256 couleurs, et SVGA 256 couleurs uniquement - 2 Mo de Ram au minimum - Souris obligatoire - Soundblaster, ProAudio Spectrum, Ad Lib - 2 CD Rom.**

## Les points forts :

- Les graphismes en SVGA (et même en VGA) sont merveilleux
- Des animations et des mouvements de caméras dignes d'un véritable film.
- Les voix, entièrement numérisées, mais surtout des musiques originales superbes, donnent au jeu toute son ampleur, que vous pourrez écouter indépendamment sur votre platine CD.
- Les puzzles représentent vraiment des challenges intéressants.



# Les supers gadgets de l'été dans Banzzaï et Supersonic

**La casquette Jurassic Park et le frisbee Cool Spot, dans Banzzaï et Supersonic pour un été fun et torride !**



Une casquette gratuite, cet été dans Banzzaï, le magazine de toutes les consoles Nintendo.

**28 F**  
Tout simplement !

En vente le 15 juillet chez votre marchand de journaux



Un frisbee gratuit, cet été dans Supersonic, le magazine de toutes les consoles Sega.

**25 F**  
Tout simplement !

En vente le 1er juillet chez votre marchand de journaux





J E U C D R O M

# DUNE

**A**près le fantastique succès du jeu Dune sur micro-ordinateur, la société Cryo, distribuée par Virgin games, a adapté Dune sur CD-ROM. Cette version laser du jeu lui donne une nouvelle dimension avec une musique exceptionnelle, ce qui est normal vu les talents musicaux de Philippe Ulrich, patron de Cryo, et de nouvelles scènes cinématiques en images de synthèse à couper le souffle. Mais commençons par

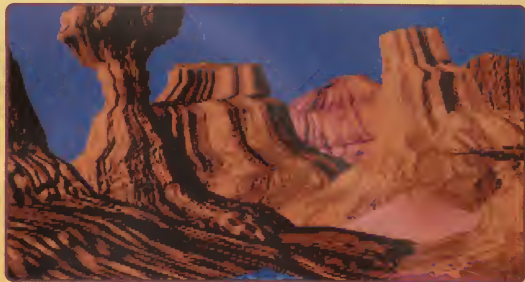
## Une nouvelle dimension avec une musique exceptionnelle !

l'histoire, nous reviendrons sur les nouveautés après. Arrakis, la planète des sables et de l'épice, est confiée à la famille Atreide par L'Empereur. Votre but dans un premier temps est de satisfaire la demande incessante de l'Empereur en épice. Malheureusement les Arkonnens anciens possesseurs de la planète ne sont pas partis et feront tout pour empêcher les Atreides de faire leurs livraisons à l'Empire. Vous incarnerez Paul Atreide, fils unique du duc Leto Atreide.

A vous de recruter les Fremens, habitants de la planète, afin de récolter l'épice. Dune se décompose en trois parties, aventure, gestion et stratégie.

La partie gestion vous demandera de gérer votre stock d'épice afin de toujours en avoir assez à envoyer à l'Empereur tout en gardant de quoi acheter du matériel.

La stratégie interviendra dans le choix des sites de prospection, la répartition des Fremens entre ceux qui



récolteront et ceux qui formeront votre armée, et le choix des objectifs militaires.

Enfin la partie aventure vous entraînera dans une folle course poursuite au pouvoir contre les Arkonnens. Vous devrez découvrir le secret des Fremens avant de pouvoir en faire de fidèles alliés qui vous aideront à chasser les Arkonnens. Pour cela vous devrez arpentier la planète afin de découvrir les "sietchs" où





habitent les Fremens et même à partir d'un moment gérer l'écologie de Dune en plantant des arbres afin de transformer l'enfer des sables en un paradis. Dune est un jeu très complet qui vous enthousiasmera quelque soit votre goût en matière de jeux. Mais là où Dune CD vous laissera sur les genoux, c'est lorsque vous verrez les scènes cinématiques, les scènes du film et entendrez la musique. Toutes les images du jeu ont été retravaillées comme par exemple la bouche des personnages lorsqu'ils parlent et vous aurez des



scènes de vol magnifiques lorsque vous emprunterez un ornithoptère pour aller d'un site à l'autre. Vous survolerez des étendues de dunes mais aussi des zones rocheuses et vous traverserez même des canyons. De plus lorsque vous voulez des informations générales sur Dune, se seront des scènes du film qui apparaîtront à l'écran. Naturellement toutes les voix sont numérisées. Une dernière chose : lorsque vous jouerez, laissez-vous envahir par la musique qui vaut vraiment le détour. ■



**VIRGIN GAMES / CRYO - 386**  
cadencé à 33 Mhz est souhaité - VGA  
256 couleurs - Ad Lib, Soundblaster,  
Pro Audio - souris.

## Les points forts :



- Un scénario fantastique
- Un jeu qui allie aventure, stratégie et wargame.
- Les scènes du film digitalisées, alliées aux voix durant tout le jeu rendent le produit vraiment multimédia !
- Les scènes de survol de la planète : merveilleuses.



## A propos de Shareware

C'est un contrat moral qui vous lie avec un auteur pour utiliser son logiciel. Si vous l'avez installé de façon définitive sur votre ordinateur vous devez, alors le rémunérer. Ne l'oubliez pas !

ATTENTION - stop - SORTIE PREVUE DU DP MAGAZINE N°9 EN JUILLET - stop

# Domaine Public & Shareware

## PC965 I

**SUPER RENDEZ VOUS v1.0**, AGD v1.0 -toutes configurations. Super Rendez-vous ou Superdv est un programme de gestion de rendez-vous. Il répertorie aussi votre fichier d'adresses pour saisir plus facilement vos rendez-



vous. D'un concept super simplifié, vous permettant de saisir rapidement vos rendez-vous et de consulter facilement le planning de vos journées. Chaque utilisateur peut protéger son carnet de rendez-vous par un mot de passe permettant ainsi les saisies sur un seul ordinateur (l'ordinateur de la secrétaire de votre entreprise, par exemple...). Attention ce soft est une version shareware protégée par des écrans de rappel de l'enregistrement. AGD est un agenda personnel vous permettant de gérer vos rendez-vous et votre emploi du temps de façon très complète et très conviviale. L'utilisation de



menus déroulants, d'un système complet d'aide sous forme d'hypertexte et la gestion de la souris permettant d'utiliser AGD indifféremment à la souris ou au clavier en font un outil très performant, apportant un confort d'utilisation maximum en plus de ses fonctions avancées. Tout ceci sous MS-DOS et sur des machines allant des plus simples au plus performantes. AGD propose également un calendrier perpétuel et le réglage de la date et heure système de votre PC. Logiciels en français.

## PC966 I

**GESTELEV v1.3**, GESTNOTE 4.8 -toutes configurations. L'auteur, instituteur, émérite par le manque d'efficacité de ses petites fiches manuelles, décide de créer son propre logiciel de gestion des élèves. GESTELEV est

une base de données pour professeur ou instituteur. Cette version shareware permet de consigner 100 fiches mais la version complète autorise 9999 enregistrements. De nombreux critères de tri sont disponibles et les formulaires d'impression nombreux. Une aide contextuelle vous dépannera à tout instant. Une exportation de fichier vers GEST-NOTE permet alors de gérer l'ensemble des notes de vos classes par élève et de constituer ainsi des graphiques de progression. Logiciels en français.

## PC968 R

**CRYPTTEXT v1.0**, JOGGEUR v2.0, TP-WIND v1.0 -CGA pour Crypttext, EGA et VGA pour les autres.

CRYPTTEXT est un jeu basé sur la reconnaissance des formes. Le but est de reconstituer un texte qui apparaît à l'écran de manière brouillée, très peu lisible. Petit à petit, ici et là, un mot, un article, une expression se laissent deviner, le joueur doit recomposer le texte bribes par bribes en proposant les mots au clavier. En avançant dans la partie le brouillage diminue, ce qui aide à reconstituer le texte dans son intégralité. Au départ la reconnaissance est uniquement visuelle, ensuite le joueur doit tenir compte du contexte et respecter le vocabulaire, l'orthographe et les accords grammaticaux. Le jeu est suivi

d'une épreuve de révision des accents, cédilles et trémas. Logiciel en français. JOGGEUR est un logiciel qui sert aux pratiquants du jogging. Il est utile pour stocker les entraînements journaliers ou fréquents. Il permet de voir les progrès accomplis en visualisant la courbe de la moyenne kilométrique. D'autre part ce logiciel comporte une deuxième partie et permet de gérer les compétitions de course à pied. Cette version est bridée et autorise la gestion de 20 coureurs alors que la version enregistrée en gère 700. Joggeur peut aussi servir pour d'autres épreuves: course de vtt, rallyes, compétitions cyclistes, marches, randonnées etc... Logiciel en français. TP-WIND nécessite turbo Pascal 7, c'est un logiciel de création de fenêtres graphiques



avec icônes en TP7. Une brève explication est fournie en français.

## PC967 C

**HOOSIER CITY v1.0**, SPECULATOR -EGA, VGA, Sound-Blaster supportée. Hoosier City: Assault of the Orcs est un jeu d'action et d'intrigue. Traquez et mettez fin au règne du Dragon, pour cela explorez de



Level 1 DRIEL -Journées/1994

dangereuses cavernes profondes à où personne ne voudrait aller, le danger y est permanent. HC comporte de nombreux graphiques de bonne qualité EGA en haute résolution et une musique Sound-Blaster. Ne vous laissez pas intimider par les mutants ! SPECULATOR ressemble beaucoup à Sim-City. Achetez des propriétés et contrôlez les différentes compagnies de la ville. Vous jouez contre trois autres joueurs simulés par le micro. Ce jeu entièrement Freeware vous donnera entière satisfaction tant du niveau des graphismes très fin et très colorés que de la facilité d'utilisation.

## PC969 G

**BCAD v1.0** -VGA, SVGA (800X600), souris obligatoire. Encore un logiciel de CAO me direz-vous! Hé bien oui, mais pas n'importe lequel. En effet Bcad est très impressionnant par sa qualité, sa finition et surtout ses fonctionnalités. Vous dessinerez vos plans et objets en deux dimensions que vous sortirez



## VOICI LE CATALOGUE INTEGRAL TANT ATTENDU !



Dés juillet, vous trouverez le tout nouveau DP Magazine chez votre marchand de journaux, sinon commandez-le pour

**22F** seulement ! (PORT COMPRIS) en utilisant le bon prévu ci-après.





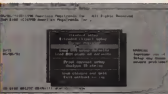
rents et tous fonctionnant avec toutes les configurations. De quoi contenter tout le monde de 8 à 88 ans! Tommy's Air Raid, Tommy's Chariot, Tommy's Chess set, Tommy's Gorilla Balls,



Tommy's Lander, Tommy's Cat and Mouse, Tommy's palace, Tommy's Seawolf, Tommy's Silo, Tommy's Stompers, Tommy's Terraces, Tommy's Trek, Tommy's Turkey, Tommy's Zombies, impressionnant non?

### PC980 A

AMISUP - 386 ou 486, Bios AMI  
Changez les paramètres de votre BIOS à partir de ce programme très bien conçu et très convivial. La souris est supportée, fon-



ctionnement en EGA, VGA, aide en ligne, possibilité de changer certains registres CMOS, reboot complet à partir du programme, protection pas mot de passe, supporte la carte sound -blaster etc...

### PC981 C

WORLD QUEST v1.0 -VGA  
Ce jeu est génial. Un bon vieux jeu d'arcade, vous savez le vaisseau qui tire partout et se fait tirer dessus par des bases au sol. Tout un parcours est à reconstituer parmi les grottes, montagnes, villes etc... Le gra-

phisme est précis, la vitesse d'exécution réglable par rapport au type de microprocesseur et le jeu fonctionne avec une carte sound-blaster. La musique distillée au cours du jeu est entraînante et pas énervante à la longue. Décidément que des bons points pour ce Shoot'em up à posséder absolument.

### PC982 C

ZENTRIS v1.62, VENDETTA v1.0  
VGA pour Zentris, EGA et VGA pour VENDETTA.

ZENTRIS, comme ne le cache pas son nom, est un téttris VGA.



On peut le diriger à la souris, les graphismes jolis, l'animation sans trébucher, le son simple mais suffisant, ce Tétris est d'un usage enfantin. VENDETTA vous rappellera les rues de Sicile ou Italie avec la mafia qui se cache partout. Vous avez un flingue et



devez éliminer les indésirables dès qu'ils apparaissent, sinon c'est vous qui irez au tapis. Un jeu répétitif mais pas si évident que ça, il a le mérite d'être original.

### PC983 I

PERFECT EDITOR v3.04 - Toutes configurations.  
Cet éditeur de textes vous éton-

nera par son professionnalisme. Ouvrez une quarantaine de fenêtres si ça vous chante, il ne bronchera pas, plus de 160 fonctions pour manipuler vos fichiers sont disponibles. Vous pouvez même éditer les textes binaires pour les modifier en hexadécimal. Bien sûr la souris est supportée. Perfect editor est un des meilleurs éditeurs qu'il m'ai été donné d'essayer.

### PC984 C

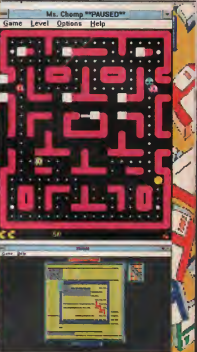
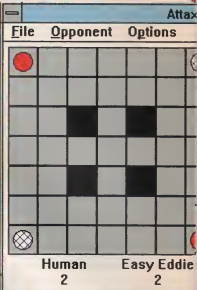
STELLAR 2 -VGA  
STELLAR DEFENSE II est un nouveau jeu en 256 couleurs. Ce jeu d'arcade est la version ultra-moderne d'Astéroid, le jeu de café bien connu pour sa sobriété. Là, les astéroïdes sont plus vrais que nature, le vaisseau possède bien plus d'attributs que l'original et surtout le graphisme Ray-Tracé a vous en couper le souffle. On dirait du relief avec les effets 3D des 256 couleurs. Sauvez votre galaxie des envahisseurs. N'hésitez plus devant cette disquette, elle est à posséder ABSOLUMENT !!

### PC985 C

PUZZLE, KLOTSKI, ATTAXX, MSCHOMP - Windows 3.1  
Une disquette de jeux pour Windows. Puzzle, un classique puzzle avec trois figures diffé-



rentes. KLOTSKI est aussi un puzzle mais d'un niveau large-



ment supérieur et d'une complexité bien plus flagrante.

**Veuillez adresser ma commande à l'adresse suivante:**

Nom											Prénom										
Adresse																					
CP						Ville															
						Pays															

Chèque ☐ Mandat ☐ CCP ☐ Swift ☐

**Le règlement est adressé à l'ordre de DISKIMAGE - 210 rue du Fg St Martin - 75010 Paris**

Signez ici s'il vous plaît : .....

Conditions de vente: 50 F la disquette / 200 F les 5 disquettes / 500 F les 15 disquettes. Pour les produits de la Boutique vous vous référez au prix qui est indiqué.

Les produits sont envoyés sous trois semaines. Les chèques sont encaissés seulement lors de la livraison. Si un produit est manquant, la livraison sera effectuée pour ne pas retarder l'envoi. Les produits ne sont pas repris. Seuls les disquettes DEFECTUEUSES sont ECHANGÉES.

**ATTENTION !**

LA QUASI TOTALITE DES PRODUITS DE LA BOUTIQUE EST EN FRANCAIS. LA QUASI TOTALITE DES PRODUITS DU DP N'EST PAS TRADUITE.

BOC 006050



## Pourquoi ne pas télécharger ?

Tous les logiciels proposés ce mois -ci et naturellement aussi ceux des mois précédents sont téléchargeables avec le Minitel

# 3615 GENPC

N'hésitez pas ! C'est la façon la plus rapide.

- Le logiciel **Sapristi** se trouve sur la disquette du magazine.

-Le cable pour télécharger coûte **95 F**  
Le kit complet comportant un cable et le logiciel **Sapristi** coûte **110 F** port compris.

Cette disquette est une petite merveille. Son auteur, Ahmed Kacimi, vous a en effet gâté. LITTÉRAL vous permet d'accéder rapidement à 48 biographies très



détailées d'écrivains et poètes français. L'ergonomie est de

donne la traduction d'un mot anglais, du jargon informatique, en français. La recherche est rapide et tous les mots y sont !

### PC719 A

NEVERLOCK, VGACOPY -Vga pour Vgacopy.  
Cette disquette a été faite tout particulièrement à l'usage des

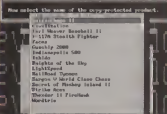
copieur très, très puissant, tellement puissant qu'il peut copier des disques formatés Unix et formater une disquette 1.44Mo en 1.22Mo avant de la copier. Bien entendu, la copie de tout logiciel commercial n'est autorisée que pour des disques de sécurité et ne doit en aucun cas être utilisée sur une autre machine.



paranoïaques qui font plusieurs copies de leur logiciel préféré au cas où les originaux seraient

### PC963 A

TBAY v6.02 -Toutes configurations.  
Voici une vingtaine d'utilitaires tournant autour de l'anti-virus TBScan. Le tout est généré par menus et de manière intuitive. Les documentations pour chaque module sont très complètes. Quelques exemples: TBScan, TBCheck, TBFiles, TDBel, TDBDisk, TBGarble, TDriver etc... Ce logiciel n'est bien sûr pas en concurrence avec le célèbre Scan (PC637) mais est complémentaire. En effet pour la chasse anti-virus toutes les aides sont bonnes.



endommagés. Vous pourrez aussi déprotéger des softs grâce à Neverlock afin d'outre-passer la demande du code secret et cela pour des jeux comme pour des utilitaires. Vgacopy est un

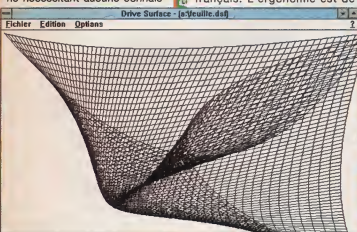
Human  
Games Won: 0  
Games Lost: 0  
Games Tied: 0  
Current Rating: 1000  
Max Rating: 1000

Miss Pacman, le vrai, le seul jeu de café inaltérable.

### PC986 C

DRIVE SURFACE v1.0 -Windows 3.1

Drive Surface est un générateur de surfaces sous Windows 3.1 ne nécessitant aucune connais-



VERSION D'ÉVALUATION V1.0

sance mathématiques. Les surfaces peuvent être copiées dans Paint-brush (BMP) ou dans un logiciel de dessin vectoriel (metafile). La qualité de ce logiciel français est excellente et la facilité d'emploi déconcertante. De nombreux exemples sont livrés par l'auteur du soft.

## NOUVELLES VERSIONS

### PC923 R

LITTÉRAL v3.1, BADINE, LEXICAL v1.8 - Toutes configurations.

mise et la facilité de recherche d'information déconcertante. Cette version shareware est limitée mais pour une somme modique vous aurez accès à cette base, cela en vaut le coup. BADINE est la transcription informatisée de l'œuvre de Musset: "On ne badine pas avec l'amour". Vous retrouvez le texte intégral, à la virgule près, de cette œuvre dans un soft gérant le tout facilement. La seule limitation de cette version shareware est que vous trouverez quelques écrans publicitaires ci et là. En cotisant, vous obtenez la version ASCII pure de ce texte. LEXICAL

NOTRE ADRESSE

DISKIMAGE - 210, rue du Faubourg Saint-Martin - 75010 Paris - Métro Château Landon

NOS HORAIRES

Du Lundi au Vendredi de 13h30 à 14h30 & de 17h00 à 18h30 - Samedi de 14h00 à 17h00

LE TELEPHONE

(1) 46 07 21 97 - à partir de 17 heures, sauf le Samedi & le Lundi !

Ce numéro n'est mis en place que pour répondre aux questions concernant vos commandes



**AVEZ VOUS MANQUÉ  
UN DES ANCIENS  
NUMÉROS DE  
PC DISQUETTES ?**

**NE DÉSESPÉREZ PAS !**

**VOICI  
UN RECAPITULATIF  
DE TOUS LES NUMÉ-  
ROS PARUS.**

**VOUS POUVEZ LES  
COMMANDER UN PAR  
UN, OU LE LOT ENTIER !**

**UNIVERS MICRO 64 F**  
**PC disquettes**  
**Barbarian II**  
Un grand jeu du commerce  
2 DISKS 5 1/4

Barbarian II est prévu pour l'IBM et le VGA, et toute assistance technique sera assurée d'urgence après avoir complétement les logiciels dans les délais de livraison et à un prix défiant toute concurrence.

**PC Disquettes richelieu**  
210 rue du Faubourg Saint Martin - 75010 PARIS

en commandant vos commandes, la nature exacte de l'ensemble et la configuration précise que vous utilisez.

**N°3**

**BARBARIAN II**

**UNIVERS MICRO 64 F**  
**PC disquettes**  
**Street Fighter**  
**SWAP**  
INCROYABLE !  
2 GRANDS JEUX DU COMMERCE POUR PC A UN PRIX DERISOIRE !  
Le champion de STREET FIGHTER et le champion de SWAP

Street Fighter, le champion de l'IBM et le VGA, est le plus grand jeu du commerce pour PC à un prix défiant toute concurrence. Il est prévu pour l'IBM et le VGA, et toute assistance technique sera assurée d'urgence après avoir complétement les logiciels dans les délais de livraison et à un prix défiant toute concurrence.

**PC Disquettes richelieu**  
210 rue du Faubourg Saint Martin - 75010 PARIS

en commandant vos commandes, la nature exacte de l'ensemble et la configuration précise que vous utilisez.

**N°4**

**STREET FIGHTER & SWAP**

**UNIVERS MICRO 64 F**  
**PC disquettes**  
**Fire and Forget**  
1 GRAND JEU DU COMMERCE  
2 DISKS 5 1/4

Si vous avez un problème technique avec l'une de vos disquettes, veuillez écrire à PC Disquettes.

**PC Disquettes richelieu**  
210 rue du Faubourg Saint Martin - 75010 PARIS

**N°1**

**FIRE AND FORGET II**

**Un hors-série de ST Magazine**  
**Alpha Waves**  
1 GRAND JEU DU COMMERCE POUR PC A UN PRIX DERISOIRE !  
Le champion de ALPHA WAVES

Alpha Waves est prévu pour l'IBM et le VGA, et toute assistance technique sera assurée d'urgence après avoir complétement les logiciels dans les délais de livraison et à un prix défiant toute concurrence.

**PC Disquettes richelieu**  
210 rue du Faubourg Saint Martin - 75010 PARIS

en commandant vos commandes, la nature exacte de l'ensemble et la configuration précise que vous utilisez.

**N°hs**

**ALPHA WAVES (hors série)**

**Un hors-série de ST Magazine**  
**Disc**  
FANTASTIQUE !  
1 GRAND JEU D'EDITION POUR PC A UN PRIX DERISOIRE !  
Le champion de DISC

Disc est prévu pour l'IBM et le VGA, et toute assistance technique sera assurée d'urgence après avoir complétement les logiciels dans les délais de livraison et à un prix défiant toute concurrence.

**PC Disquettes richelieu**  
210 rue du Faubourg Saint Martin - 75010 PARIS

en commandant vos commandes, la nature exacte de l'ensemble et la configuration précise que vous utilisez.

**N°5**

**DISC**

**UNIVERS MICRO 64 F**  
**PC disquettes**  
**Sherman M4**  
1 GRAND JEU DU COMMERCE  
2 DISKS 5 1/4

Si vous avez un problème technique avec l'une de vos disquettes, veuillez écrire à PC Disquettes.

**PC Disquettes richelieu**  
210 rue du Faubourg Saint Martin - 75010 PARIS

en commandant vos commandes, la nature exacte de l'ensemble et la configuration précise que vous utilisez.

**N°2**

**M4 SHAREMAN**

## COMMENT COMMANDER ?

Je commande PC Disquettes n°

1 2 3 4 5 hs

- ☐ Je commande 1 PC Disquettes pour 64 F port compris
- ☐ Je commande 2 PC Disquettes pour 120 F port compris
- ☐ Je commande 3 PC Disquettes pour 170 F port compris
- ☐ Je commande 4 PC Disquettes pour 215 F port compris
- ☐ Je commande 5 PC Disquettes pour 255 F port compris
- ☐ Je commande PC Disquettes hors série 40 F port compris

Cocher d'abord le ou les numéro(s) que vous désirez commander. Ensuite cochez le nombre de magazines. Enfin envoyez un chèque avec le montant correspondant (affiché en rouge) à :

**PRESSIMAGE - PC Disquettes**  
210 du faubourg St Martin - 75010 PARIS

**BON DE COMMANDE**

# GEN

## L'AVENTURE...



## LE MYSTERE...



## LA SEDUCTION...



## L'ACTION...



# L'enfer du jeu c'est dans Génération 4

DISQUETTE GRATUITE  
Voir page 8 AMIGA / PC / ST / MAC

# GEN ERATION

N 57 - Ete

LES JEUX VIDEO SUR AMIGA, PC, ST, MAC, CD-ROM ET CDI

SPECIAL  
USA  
0 pages de  
nouvelautés

Visite guidée de  
la Lucasfilm,  
toutes les news  
du CES de  
Chicago, LE plus  
grand salon des  
jeux video au  
monde !



LE JEU ET LE FILM, DE  
L'ANNEE DEVOILES !

LE DELUGE D'IN  
Alone In The Dark  
premiers produits d  
Software • Super Mac  
le film • Conquest Europe  
Sensible Soccer • The Dig, un jeu  
de Steven Spielberg • Dr. Doom  
• F29 2 • la seduce de Super  
Quest 5 • des bidouilles  
pour Strike Commander...

TOUT  
SUR  
3DO

15 pages pour tout découvrir  
de la console CD du futur !

S JEUX DE L'ETE !  
AMIGA : Yo ! Joe, Syndicate,  
2, Dune 2 - PC : Batrayer At  
tor, Ishar 2, Prince Of Persia 2,  
n Of The Phantom, Syndicate,  
cod, Sensible Soccer -  
Chaos Engine, Ishar 2 -  
8Ball Deluxe

Y OF THE  
NTACLE:  
Toone sur PC !



Découvrez Génération 4 le 30 juin  
chez votre marchand de journaux  
260 pages - numéro d'été  
1 disquette gratuite de démos  
jouables au format de votre choix

**IL Y A 65 MILLIONS D'ANNÉES  
QU'ILS ONT DISPARU.**



**BIENTÔT...**

